Искусства

Афродизия (Aphrodisia)

Желание – могучая сила. Хотя возможности для сексуального применения этого Искусства представляются очевидными, практически результаты, которых оно позволяет достичь, нередко оказываются гораздо более значительными, чем простое физическое удовлетворение. С помощью Афродизии, людей, которые всегда славились своим рациональным складом ума, можно заставить потратить сбережения всей их жизни на какую-то ерунду, тогда как склонные к апатии смертные могут внезапно осознать, что какой-то обычный предмет из их окружения представляет собой истинное сокровище. Не стоит, конечно же, забывать и о вопросах секса. Нескольким сатирам удалось овладеть этим Искусством в Средневековье: некоторые старые козлы презирают Афродизию, называя ее источником "фальшивых эмоций", но большинство тех, кому удается проследить за результатами применения данной способности, очень быстро приходят к выводу, что она является логическим развитием Песни Пана. Морской народ всегда славился использованием этого Искусства в сочетании с взыванием к Вирду, что позволяло им сманивать моряков с корабельных палуб прямо к себе в объятья. Это Искусство оказывается наиболее могущественным в тех случаях, когда заклинатель использует каждое из его умений по очереди, медленно увеличивая силу желания жертвы, пока жертва не убедит себя в том, что ее желание является не только естественным, но и абсолютно рациональным.

Афродизии можно сопротивляться с помощью Воли (сложность равняется используемому уровню колдовства + 4), хотя бросок сопротивления является автоматическим и подсознательным; жертва, находящаяся под воздействием колдовства, далеко не всегда понимает, что находится во власти чар. Количество успехов заклинателя определяет, сколько именно успехов на броске Воли необходимо выбросить жертве для того, чтобы успешно проигнорировать воздействие колдовства. Для того, чтобы сбросить с себя чары, жертва должна выбросить количество успехов, равное числу успехов заклинателя плюс один.

К примеру, леди Перуэ использует Привлечение в отношении очень красивого (и отравленного) яблока, лежащего в фруктовой вазе, когда лорд Тэлбот осматривает пиршественный стол. Если леди Перуэ набирает три успеха на броске Привлечения, лорд Тэлбот должен выбросить четыре успеха на броске Воли для того, чтобы избежать воздействия заклинания.

Атрибут: Харизма

☼Привлечение (Fancy)

Это колдовство заставляет жертву испытать приятную неожиданность, заметив вещь, на которую в другой ситуации она не обратила бы внимание. Оно предоставляет заклинателю нечто вроде

гарантированной возможности произвести хорошее первое впечатление, в результате чего его лицо выделяется из толпы или же какой-то отдельный предмет на тележке торговца сильно бросается в глаза жертве. Конечно же, нет гарантии того, что ему обязательно удастся продать свой товар, или же случайно замеченное в толпе лицо окажется любовью всей жизни благородного герцога, но это колдовство действительно помогает "задержать взгляд" жертвы на чем-то любопытном..

Система: Королевство определяет то, кто или что замечается, а не то, кто именно должен заметить этого. В результате этого, подменышу потребуется точно подгадать время для использования этого колдовства, если, конечно же, он не хочет привлечь внимание всех присутствующих. В то же время, не стоит забывать о том, что целью Привлечения может выступать воздействие на целую группу подменышей, особенно, если речь идет о придворных собраниях.

Привлечение не может использоваться для того, чтобы развеять воздействие магической маскировки: хотя оно может привлечь внимание к слуагу, скрывающемуся в кустах (по крайней мере, этот бедолага может быть уверен, что он произведет хорошее первое впечатление), оно не сможет указать на того же слуага, если тот будет скрывать свое местонахождение с помощью колдовства Закрытые Глаза.

Королевства:

Люди – Заставляет смертного выглядеть положительным образом.

Феи – Заставляет подменыша сойти с Серебряного Пути. Создает положительное первое впечатление.

Природа – Гарантирует то, что миллион алых роз окажется к месту

Места – Какая прекрасная картина. Кстати, куда я шел? При использовании в отношении Интернет-страницы позволяет гарантировать то, что она будет индексироваться во всех поисковиках.

Тип: Химерическое

☼☼Томление (Yearn)

Это колдовство создает в разуме жертвы мгновенную вспышку желания, чаще всего, когда та думает о чем-то другом. Жертва внезапно испытывает необходимость в чем-то, желание чего поместили в ее разум.

Система: Королевство определяет то, на кого оказывается воздействие; при помощи Королевства Времени заклинатель может поместить желание "замедленного действия" в разум жертвы. Это один из самых надежных способов гарантировать, что человек, с которым вы встречались прошлым вечером, позвонит вам снова.

Объект желания цели не обязательно должен присутствовать в момент использования колдовства, но жертва должна быть знакома с ним. Подменыш не может использовать Томление для того, чтобы заставить человека хотеть чего-то, с чем он очень слабо знаком, или что он видел, но не обратил на это почти никакого внимания. Объект желания должен как-то выделяться в его разуме, пускай даже по

такому слабому призаку, как "та красивая девушка, которую я увидел в окне Cafe Au Lait".

Королевства:

Люди – Определяет цель, на которую хочет воздействовать заклинатель.

Феи – Определяет цель, на которую хочет воздействовать заклинатель. При использовании в отношении предметов или вещей, лишенных разума, не оказывает никакого воздействия.

Природа – При использовании в отношении животного заставляет его сконцентрироваться на определенном предмете. При использовании в отношении объекта природы, который лишен разума, не оказывает какого-либо воздействия.

Предметы – При использовании в отношении какого-либо механического предмета, не оказывает никакого воздействия. Тем не менее, учитывая то, что Томление позволяет поместить определенное желание в "память" объекта, заклинатель может воспользоваться им в случае с компьютером, для того, чтобы сделать какую-то задачу приоритетной, при наличии сразу нескольких вариантов.

Тип: Химерическое

☼☼☼Жажда (Covet)

Это колдовство, которое представляет собой более могущественную версию Томления, заставляет жертву полностью сосредоточиться на объекте своих желаний. Хотя жертва все еще может мыслить рационально, объект ее желаний перемещается на пару ступенек вверх по лестнице ее приоритетов. Жертва начинает терять сон и понимает, что ее мысли постоянно возвращаются к объекту желания, чем бы она не занималась.

Система: Королевство определяет то, на кого можно воздействовать данным колдовством. Действие Жажды продолжается около суток.

Королевства:

Люди – Определяет цель, на которую хочет воздействовать заклинатель.

Феи – Определяет цель, на которую хочет воздействовать заклинатель. При использовании в отношении предметов или вещей, лишенных разума, не оказывает никакого воздействия.

Природа – При использовании в отношении животного заставляет его сконцентрироваться на определенном предмете. При использовании в отношении объекта природы, который лишен разума, не оказывает какого-либо воздействия.

Предметы – При использовании в отношении какого-либо механического предмета, не оказывает никакого воздействия. Тем не менее, в случае с компьютером Жажда заставляет его сосредоточиться на какой-то программе, в силу чего тот постоянно перезапускает ее.

Тип: Химерическое

☼☼☼☼Страсть (Crave)

Жертва уже не может мыслить рационально и объект ее желаний становится для нее главным приоритетом. Она сделает практически все, что не поставив под угрозу ее саму, ее ближайших друзей или сам объект желания, чтобы быть рядом с тем, чего она хочет.

Система: Королевство, как и раньше, определяет, на что может воздействовать заклинатель. Действие Страсти продолжается примерно одну сцену.

Королевства:

Люди – Определяет цель, на которую хочет воздействовать заклинатель.

Феи – Определяет цель, на которую хочет воздействовать заклинатель. При использовании в отношении предметов или вещей, лишенных разума, не оказывает никакого воздействия.

Природа – При использовании в отношении животного заставляет его сконцентрироваться на определенном предмете. При использовании в отношении объекта природы, который лишен разума, не оказывает какого-либо воздействия.

Предметы – При использовании в отношении какого-либо механического предмета, не оказывает никакого воздействия. В случае с компьютером это колдовство оказывается такое же воздействие, как и при использовании Жажды.

Тип: Химерическое

☼☼☼☼☼Нужда (Need)

На этом этапе о здравом рассудке жертвы можно забыть. Жертва готова прыгнуть в воду и утопиться, если это потребуется для того, чтобы быть рядом с объектом своих мечтаний. Она полностью поглощена своей навязчивой идеей и ей очень трудно сконцентрироваться на чем-либо другом. Жертва этого колдовства становится иррациональной и опасной личностью, которая готова уничтожить объект своих желаний, чтобы он не достался кому-нибудь другому.

Система: Действие Нужды продолжается в течение одной сцены. Как и в предыдущих случаях, Королевство определяет, на кого может воздействовать заклинатель.

Королевства:

Люди – Определяет цель, на которую хочет воздействовать заклинатель.

Феи – Определяет цель, на которую хочет воздействовать заклинатель. При использовании в отношении предметов или вещей, лишенных разума, не оказывает никакого воздействия.

Природа – При использовании в отношении животного заставляет его сконцентрироваться на определенном предмете. При использовании в отношении объекта природы, который лишен разума, не оказывает какого-либо воздействия.

Предметы – При использовании в отношении какого-либо механического предмета, не оказывает никакого воздействия. Если речь идет о компьютере и объектом желания оказывается программа, компьютер блокирует все остальные процессы и сосредотачивается на воспроизведении одной-единственной программы. Аналогичным

образом, камера наблюдения сосредотачивается на одном-единственном месте и перестает двигаться.

Тип: Химерическое.

Путь Осени (Autumn Way)

Невзирая на всю ту путаницу, которую иногда вызывает его название, это Искусство никак не связано с Банальностью. В действительности, оно воплощает в себе древнее волшебство, которое уже на протяжении очень долгого времени позволяло некоторым феям взаимодействовать с Миром Осени, не прибегая к крайностям Ритуала Пути Подменыша. Путь Осени достаточно редко встречается как среди подменышей, так и среди Обитателей, что, во многом, связано с тем, что во время Миррима оно было не слишком-то нужно ни одной из сторон. В результате этого, практикующийся в основном Музами и другими Ускользающими Обитателями, Путь Осени в последнее время становится чем-то наподобие козыря в рукаве, которым владеют некоторые Адхене.

Атрибут: Манипулирование.

☼ Дуновение (Сложное Овладение) (Insufflation (Complex Possession))

Будучи самым легким способом взаимодействия с Миром Осени, это колдовство позволяет Обитателю осуществить активное овладение телом бодрствующего смертного. В отличие от Обычного Овладения, Дуновение предоставляет Обитателю материальное тело в человеческом мире без истощающего роста Банальности, присущего Обычному Овладению. Обитатели, которые стремятся принять человеческий облик, должны потратить пункт Гламура и сделать бросок Воли (сложность равняется Воле цели или же присущей ей Банальности, в зависимости от того, что выше). За каждый выброшенный успех Обитатель может занимать тело цели в течение одного дня. Обитатель может автоматически увеличить этот промежуток, потратив дополнительный Гламур, причем каждый пункт Гламура предоставляет ему дополнительное время, равное первоначальному периоду. Опасности этого метода являются гораздо менее значительными по сравнению с Обычным Овладением; независимо от того, как долго Обитатель находится в человеческом теле, он получает всего один временный пункт Банальности (если, конечно же, он не сталкивается с чем-то крайне Банальным или же не оказывается вовлечен в очень Банальные ситуации).

Обитатель получает Физические Атрибуты и внешность человека, которым он овладевает, сохраняя свои собственные Ментальные Атрибуты, а так же Харизму и Манипулирование. Для активации этой способности требуется полный раунд, и она действует только на обычных смертных, отличных от Расточителей или людей с Пробужденными аватарами (так же именуемых магами).

Дуновение передает Обитателю отрывочные воспоминания (но не Способности) овладеваемой личности, создавая тем самым гипотетическую возможность поддержания убедительной маскировки, способной обмануть даже тех, кто хорошо знает этого человека (хотя, несомненным является то, что это вряд ли будет легкой задачей). Как и

в случае с Обычным Овладением, Обитатель, находящийся в этом состоянии, может использовать все свои Искусства, обычные Вуали и химерические предметы, хотя, в то же время, особые Сокровища оказываются для него недоступны. Обитатель может Зачаровывать смертных, находясь в этот состоянии, но не может обращаться к Вирду. Овладеваемые смертные могут помнить совершенные ими в период Овладения действия (смотрите Таблицу Туманов в Подменышах: Грезе) и испытывать смутное ощущение чужого присутствия.

Тип: Химерический.

☼☼ Проявление (Manifestation)

С помощью этого колдовства Обитатель способен полностью материализовать свой истинный облик в Мире Осени. На протяжении действия Проявления, Обитатель обладает всеми физическими особенностями и сопротивляемостью Банальности, присущими подменышам. Как и в случае с Китэйнами, Обитатель обладает человеческим обличьем и обликом феи, причем второй открывается лишь перед теми, кто владеет зрением фей. С помощью Проявления Обитатели могут использовать все свои Сокровища, химерические предметы и Искусства. Они так же могут Зачаровывать смертных и обращаться к Вирду. Использование этого колдовства стоит один пункт Гламура. При этом делается бросок против постоянного Гламура Обитателя (сложность 5). В свою очередь, продолжительность Проявления равняется одной неделе за каждый успех.

Тип: Вирд.

☼☼☼ Дух Времени (Zeitgeist)

Будучи чужаками в Мире Осени, некоторые представители Темного Рода не имеют ни времени, ни желания изучать все его тонкости. Сотни языков и тысячи местных обычаев! Какой глупец будет тратить свое время на все это? Дух Времени несколько облегчает задачу чужаков, оказавшихся в чужой стране. Он предоставляет Обитателям временное знание местного языка, помогает им разобраться в местных обычаях и культурах и минимизирует отрицательные модификаторы к Социальным броскам до -1 кубика (если, конечно же, Обитатель не ведет себя откровенно глупо или агрессивно; при этом Дух Времени не действует на отрицательные модификаторы к Социальным броскам, вызванные Пороками или Слабостями). Местное население все еще может считать Обитателя чужаком, но, если он не ведет себя слишком уж подозрительно или замкнуто, они не будут вмешиваться в его жизнь. Использование этого колдовства стоит один пункт Гламура. Обитатель делает бросок Манипулирования + Знания Улиц (сложность 6). Продолжительность колдовства равняется одному дню за каждый успех.

Тип: Химерический.

☼☼☼☼ Дар Дагды (Хождение по Серебряному Пути) (Dagda's Boon (Walk the Silver Path))

Магия Туата де Данаан изрядно ослабела в последние столетия, и даже они не могли предвидеть все возможные вероятности. В ходе Миррима, чародей народа Фир-болгов создал колдовство, благодаря которому Обитатели могли скрывать свою мистическую "сущность" от Серебряного Запрета. Достаточно цинично названное "Даром Дагды", это колдовство распространилось среди других Адхене, хотя при этом его нельзя назвать общеизвестным. Те, кто используют его, способны передвигаться по Серебряному Пути без разрешения Китэйнов. Это колдовство так же отчасти делает заклинателя "невидимым" для Искусства Предсказания, пророческих способностей мойр и любых заклинаний, призванных определить присутствие Фоморов или их прислужников. Количество успехов, выброшенное при использовании этого колдовства, может быть автоматически использовано для сопротивления любым подобным чарам. Обитатель, применяющий Дар Дагды, должен потратить пункт Гламура и сделать бросок, сложность которого равняется его постоянному Гламуру. Это колдовство действует на протяжении одного дня за каждый успех.

Тип: Химерический.

☼☼☼☼☼ Ужас Реальности (Reality's Horror)

Эта способность, которой по слухам обладал сам Равана, позволяет своему владельцу переносить аспекты Грезы в мир яви, напрямую помещая их в разум цели и не утруждая себя Зачарованием. Объект воздействия этого колдовства считает окружающие его химеры реальными; воображаемый огонь обжигает тело, а иллюзорная стена вполне способна остановить его. Действие Ужаса Реальности распространяется всего на одного человека. Другие люди могут попытаться объяснить объекту воздействия, что предстающие перед его глазами ужасы не являются реальными, но он не поверит им, если, конечно же, ему не удастся набрать как минимум два успеха на броске Воли (сложность 9). Даже в этом случае, ему будет достаточно сложно игнорировать воздействие колдовства, и он будет получать отрицательный модификатор -3 ко всем своим действиям. Чаще всего используемое Обитателями и некоторыми Китэйнами Неблагого Двора, это колдовство, зачастую, отвергается другими феями, которые считают его не более чем запутанной "иллюзией".

Использование Ужаса Реальности стоит один пункт Воли и Гламура, тогда как продолжительность его действия равняется одной сцене. Если Обитатель хочет нанести вред своей жертве, он должен сделать бросок Манипулирования + Королевства (сложность равняется постоянной Банальности или Воле жертвы, в зависимости от того, что выше). Каждый успех наносит один уровень урона. Если заклинатель хочет нанести не слишком значительный урон, он должен объявить максимальное его количество перед тем, как произвести бросок. Это колдовство является исключительно химерическим и не может убить жертву в Мире Яви. (В то же время, существо со слабым сердцем может умереть от страха или же не заметить нечто опасное, наподобие близлежащего обрыва). Обычна жертва, "убитая" в результате иллюзорной атаки, всего лишь теряет сознание. Все раны на телах

Расточителей или обычных смертных исчезают после того, как они пробуждаются или их убеждают в том, что, на самом деле, они абсолютно целы.

Тип: Химерический.

Обман

Обман представляет собой Искусство лжи, которое предпочитают те Китэйны, которые любят применять хитрость для того, чтобы использовать неопытных и неосторожных. Это Искусство отвечает за обман чувств и порабощение разума, что становится доступным на более высоких уровнях. Заклинатели, использующие Обман, обычно считаются подозрительными, причем особое внимание на них обращают аристократы и их помощники, стремящиеся установить как можно более строгий контроль за их действиями. Некоторые аристократы так же утратили свою честь из-за опрометчивого применения этого Искусства, хотя в большинстве своем считается, что оно характерно для простолюдинов.

Атрибут: Манипулирование

☼Дурман

Дурман позволяет заклинателю изменять восприятие мира определенной персоной. Тем не менее, это Искусство довольно сложно использовать должным образом, так как оно не способно создать что-то из ничего – всегда должна быть некоторая основа для обмана чувств, который хочет произвести заклинатель. В определенной степени, Китэйн так же ограничен органами чувств жертвы. Если человек является слепым и глухим, то заклинателю не удастся заставить его внезапно увидеть и услышать океан, но при этом он может вызвать запах соленого, морского воздуха. Во время обмана органов чувств, Дурман полагается на уже существующие факторы, и не может полностью уничтожить определенное ощущение или создать какое-то чувство из ничего. Другими словами, эшу, использующий Дурман, не сможет стать невидимым на глазах у других людей, и не сможет вызвать звук полицейских сирен, если в окружающей его ночи будет царить безмолвие. Но если эшу будет скрываться в тенях, он сможет использовать Дурман для того, чтобы другие люди просто его не заметили, или же он может превратить лай собак в звук полицейской сирены.

Это колдовство не может нанести прямого урона, хоть объект его воздействия вполне способен случайно ранить себя из-за того, что органы его чувств будут обмануты.

Система: Объект воздействия данного колдовства определяет Королевство, необходимое для его использования. Для воздействия сразу на несколько целей используется Королевство Мест. К примеру, использование Дурмана для того, чтобы убедить группу смертных туристов в том, что тролль на их глазах превратился в волка, потребует наличия Королевств Людей 4 (смертные туристы) и Сцены 2 (для групп).

Количество успехов определяет, как долго объект колдовства будет находиться под его воздействием. Многократные применения этого колдовства не являются кумулятивными; в подобных случаях, использует то колдовство, которое получило наибольшее количество успехов.

Успехи:
1 успех – Одна минута.
2 успеха – Десять минут.
3 успеха – Один час.
4 успеха – Один день.
5 успехов – Один месяц.
Королевства:
Люди – Определяет цель, на которую хочет воздействовать заклинатель.
Феи – Определяет цель, на которую хочет воздействовать заклинатель.
Природа – Может заставить цветок решить, что наступил день, и пора распускаться. Собака может убедить в том, что вы являетесь ее хозяином. Тем не менее, любые попытки использования этого колдовства в отношении объектов, которые не реагируют на внешние импульсы, не принесет каких-либо результатов.
Предметы – Вы можете самым различным образом влиять на механические сенсоры. На барометре отобразится, что давление падает, хотя, на самом деле, это не так. Камера покажет нечто абсолютно непонятное. Банкомат примет любой пароль, посчитав его правильным.
Тип: Химерическое

☼☼ Закрытые Глаза

Как видно из названия этого колдовства, Закрытые Глаза заставляют цель игнорировать то, что желает заклинатель. Колдовство не делает тот или иной предмет невидимым, но вместо этого убеждает наблюдателя в том, что данный объект недостоин его внимания. Закрытые Глаза не могут заставить лавку просто исчезнуть, но при этом они вполне способны убедить проходящих мимо в том, что там не продается ничего, что могло бы заинтересовать их, и, тем самым, заставить их проигнорировать это место. То же самое относится и к людям, скрытым с помощью Закрытых Глаз.
Система: Существо или предмет, скрытые с помощью этого Искусства, определяют разновидность Королевства, к которому необходимо обратиться во время его использования. Это Искусство действует не так, как большая часть колдовства, связанного с Обманом, так как после наложения на определенную личность или предмет, объект этого колдовства становится закрытым от всех, кто находится поблизости. Для зачарования смертных требуется Королевство Людей, тогда как для наложения покрова незаметности на здание потребуется Королевств Мест (хотя Места и Люди могут использоваться для того, чтобы наложить покров на комнату, полную людей, для того, чтобы она казалось пустой каждому, кто входит или заглядывает туда).
Закрытые Глаза действуют на протяжении одного раунда за каждый успех. Подменыш может удвоить количество успехов, использовав дополнительный пункт Гламура. Подменыш может заглянуть за покров создаваемый этим колдовством, сделав успешный бросок Восприятия + Проницательности (сложность 4 + количество успехов, выброшенное при наложении колдовства до того, как были

использованы дополнительные пункты Гламура). Только смертные, которые были связаны с закрытыми объектами или знают о том, что они должны находиться здесь, обладают хотя бы какой-то возможностью сопротивляться этой магии. Сверхъестественные существа, обладающие чувством магии (Проницательность, Осведомленность, Прорицание и так далее), могут попытаться проникнуть через полог Закрытых Глаз, когда они впервые сталкиваются с ним. Это колдовство можно применять несколько раз для того, чтобы увеличить продолжительность его действия.

Королевства:

Люди – Определяет цель, на которую хочет воздействовать заклинатель.

Феи – Определяет цель, на которую хочет воздействовать заклинатель. При использовании Королевства Мест может позволить прятать троды.

Природа – При использовании в отношении огня может сделать так, что на него не отреагирует пожарная сигнализация (провернуть аналогичную штуку с торнадо будет сложно, но все же возможно). Применение Закрытых Глаз в отношении проруби зимой вполне может привести к человеческим жертвам.

Предметы – Машина, в которой вы уходите от погони, внезапно оказывается невидимой. Аналогичным образом вы можете использовать это колдовство в отношении компьютерного вируса, который сумеет обойти любую антивирусную защиту, или же пистолета, лежащего у вас в кармане куртки.

Тип: Химерическое

☼☼☼ Забытие (так же известно, как"Tip-of-the-Tongue")

Если Дурман позволяет подменышу изменять восприятие мира, то Забытие связано с властью над памятью. С помощью Забытия, подменыш может стирать или похищать целые части воспоминаний и убеждений, или же производить точечное удаление воспоминаний, уничтожив, к примеру, лишь воспоминание о том мгновении, когда объект колдовства врезался в него, следуя вниз по улице. С помощью Забытия нельзя добавлять новые воспоминания, и его действие очень редко оказывается постоянным.

Система: Подменышу требуется только Королевство своей цели для того, чтобы использовать против неё Забытие.

Количество успехов определяет продолжительность и степень утраты памяти. Заклинатель разделяет количество успехов между двумя этими аспектами в соответствии с приведенной ниже таблицей. Подменыш, который выбрасывает четыре успеха, может заставить свою цель забыть о том, что она ела на ланч на одну минуту, забыть свою личность на один раунд, и утратить все воспоминания, связанные с местонахождением ключей от машины, на один день.

Утрата памяти:

1 успех – Стираются воспоминания, связанные с неким простым и знакомым предметом или информацией (ключи от машины, телефонный номер и так далее).

2 успеха – Стирается воспоминание о какой-то неинтересной ситуации в прошлом ("Что же я тогда съел во время ланча?" или "Так как же её звали?").

3 успеха – Полностью стираются все воспоминания о каком-либо событии, личности или присутствии какого-то предмета.

4 успеха – Стираются сильные, укоренившиеся убеждения или воспоминания.

5 успехов – Чистый разум; полная утрата память (вампир может забыть о том, что он вампир, но рано или поздно столкнется с жаждой крови).

Продолжительность:

1 успех – Один раунд.

2 успеха – Одна минута.

3 успеха – Один час.

4 успеха – Один день.

5 успехов – Одна неделя.

Многократное использование этого колдовства является кумулятивным. Подменыш, который получает десять успехов после трех применений Забытия, может, к примеру, заставить мага полностью забыть его Пробужденную природу на неделю (тем не менее, подобные действия обычно ничем хорошим не заканчиваются, и вообще это прекрасный способ нажить много заклятых врагов).

Тип: Химерическое

☼☼☼☼ Беспокойное Сердце

Заклинатель, использующий Беспокойное Сердце, может контролировать и раздувать эмоции своей цели. Он может вызвать у неё любое чувство – страх, зависть, любовь, веселье, грусть и так далее. Это колдовство может заставить существо испытывать все, что оно только может почувствовать, даже если раньше оно никогда не испытывало подобную эмоцию. Колдовство становится еще более сильным, если пробуждение эмоций как-то напоминает один из эпизодов из прошлой жизни цели. Тем не менее, эмоции можно почерпнуть практически из любого источника: книг, фильмов, наблюдения за дикой природой и так далее.

К примеру, привязывание воспоминания об утраченной любви к банану может вызвать у объекта воздействия колдовства рыдания, так как он вспоминает о том, как его бывшая спутница любила бананы. Использование чувства злобы в многолюдном баре может привести к драке.

Старые воспоминания (даже забытые или заблокированные) могут быть вновь возвращены к жизни в результате искусного использования Беспокойного Сердца. Пробуждение ненависти к полицейскому в сердце человека, который был несправедливо осужден, может иметь весьма далеко идущие последствия, значительно превышающие продолжительность этого колдовства. Вызов страха перед озером, может заставить человека вспомнить о том, как он едва не утонул в возрасте шести лет, что приведет к тому, что с этого мгновения он будет постоянно испытывать страх перед водой (хотя последнее слово, конечно же, остается за Рассказчиком). Удачливые (или

проницательные) заклинатели, которым удается пробудить чувство, связанное с каким-то происшествием в прошлой жизни их цели, получают один свободный успех.

Система: Королевство, требующееся для использования этого колдовства, определяется объектом его воздействия. Чаще всего используются Королевства Людей и Фей.

Это колдовство действует на протяжении одной минуты за каждый успех. Его продолжительность может быть увеличена за счет Гламура (один пункт добавляет еще одну минуту). Многократное использование этого колдовства является кумулятивным до тех пор, пока объект воздействия и вызываемая эмоция остаются одними и теми же. Противоположные эмоции, вызываемые у одного и того же объекта, нейтрализуют друг друга, независимо от количества успехов. Боязнь улиток с пятью успехами вполне может быть нейтрализована колдовством, вызывающим любовь к моллюскам, пускай даже в последнем случае успех всего один.

Успехи:

1 успех – Вызывает слабую реакцию.

2 успеха – Цель испытывает дикие, хаотичные приливы эмоций. До тех пор, пока вызывающий их объект находится вдали от этого существа, оно может действовать так же, как и обычно.

3 успеха – Создает длительную страсть, связанную с чем-то. Все мысли цели направлены на объект, вызывающий заложенную заклинателем эмоцию, что проявляется даже в её словах; сложность +1 ко всем броскам, связанным с Ментальными Атрибутами.

4 успеха – Цель оказывается эмоционально прикована к чему-то. Она активно ищет (или избегает) объекта своей страсти; сложность +2 ко всем броскам.

5 успехов – Страсть превращается в навязчивую идею; цель желает только одного – отдаться ей. Если существу мешают сделать это, то оно впадает в ярость. Для того чтобы сопротивляться навязчивой идее, необходимо потратить пункт Воли (кроме того, это возможно только в смертельно опасных ситуациях, когда жизни объекта колдовства угрожает серьезная опасность).

Королевства:

Люди – Определяет цель, на которую хочет воздействовать заклинатель.

Феи – Определяет цель, на которую хочет воздействовать заклинатель. Полезно только в тех случаях, когда у цели есть эмоции.

Природа – Определяет цель, на которую хочет воздействовать заклинатель. Полезно только в тех случаях, когда у цели есть эмоции.

Предметы – Определяет цель, на которую хочет воздействовать заклинатель. Тем не менее, попытки вызвать эмоции в сердце тостера редко приводят к положительному результату.

Тип: Химерическое

☼☼☼☼☼ Плененное Сердце

Тогда как Беспокойное Сердце управляет эмоциями, Плененное Сердце обладает гораздо большей силой. Объект воздействия этого колдовства подчиняется приказам заклинателя; фактически, Китэйн

может изменить его характер с помощью всего нескольких слов. Использование этого колдовства позволяет подменышу изменять как важные, так и незначительные особенности характера того или иного существа. Объект воздействия Плененного Сердца может начать считать себя Миком Джаггером, креслом или тайным агентом с планеты Зет. Кроме того, жертва этого колдовства делает все, чтобы удовлетворить желания заклинателя: прыгает и поет, сидит и квакает или просто стоит в углу – действительно ВСЕ. Конечно же, есть определенные ограничения; объекту воздействия нельзя приказать нанести себе непосредственный вред. Приказы, подобные "Возьми нож и перережь себе горло" вызовут у существа замешательство, так как против них восстанет его инстинкт самосохранения. С другой стороны, команды, которые не представляют непосредственной опасности для объекта колдовства (“Видишь этого человека в короне? Убей его!") выполняются с максимальной активностью и энергичностью.

Система: Природа объекта воздействия этого колдовства определяет необходимое Королевство. С помощью Плененного Сердца можно воздействовать только на одного человека, и потому Королевство Мест не может использоваться для его применения. Количество успехов определяет продолжительность воздействия колдовства. Всякий раз, когда объект колдовства должен совершить нечто, противоречащее его личности, он может сделать один (продолжительный) бросок сопротивления (Воля, сложность 8). Если общее количество успехов на броске сопротивления превышает текущее значение Гламура заклинателя, то колдовство рассеивается. Как и в случае со всеми разновидностями колдовства, не-смертные могут потратить Волю для того, чтобы разрушить колдовство. Любой пункт Воли, который они используют для этого, считается успехом при броске продолжительной сопротивляемости.

Плененное Сердце может использоваться несколько раз с кумулятивной успешностью, если заклинатель использует пункт Гламура для каждого дополнительного применения этого колдовства. Если двое заклинателей отдают объекту воздействия противоречивые команды, то объект выполняет тот приказ, на котором выпало максимальное количество успехов. Человек, которому сначала приказали быть деревом, а затем собакой, будет исполнять тот приказ, который был наиболее успешным.

1 успех – Зачарование продолжается в течение одного раунда.

2 успеха – Зачарование продолжается в течение одной сцены.

3 успеха – Зачарование продолжается в течение одного часа.

4 успеха – Зачарование продолжается до заката или рассвета, в зависимости оттого, что наступит первым.

5 успехов – Зачарование продолжается в течение двадцати четырех часов.

Королевства:

Люди – Определяет цель, на которую хочет воздействовать заклинатель.

Феи – Определяет цель, на которую хочет воздействовать заклинатель. Полезно только в тех случаях, когда у цели есть разум (смотрите ниже).

Природа – Определяет цель, на которую хочет воздействовать заклинатель. Полезно только в тех случаях, когда у цели есть разум (смотрите ниже).

Предметы – Предмет, который подвергается воздействию, обретает новую личность. Если у него не было ее ранее (к примеру, если речь идет о зубной щетке), он получает ее. Хотя предмет не обретает разум или возможность действовать по своей собственной воле, у него появляются эмоции. Это нередко создает довольно любопытные ситуации в тех случаях, когда владелец предмета может воспринимать ауры (Почему моя зубная щетка внезапно полюбила меня?). Тем не менее, побочные эффекты этого колдовства становятся очевидны тогда, когда оно используется в сочетании с Королевством Мест (Доктор, мне последнее время немного нехорошо и мне кажется, что моя комната ненавидит меня. Нет, вы не ослышались, она действительно ненавидит меня!).

Тип: Химерическое.

Хронос (Chronos)

Возможно, самой загадочной стороной Ши является их странная связь со временем. Фактически, они живут в соответствии с абсолютно иной временной парадигмой. Даже маги, обладающие Сферой Времени (смотрите линейку ***Маги: Восхождение*** *(Mage: The Ascension)*) с трудом могут понять природу этой связи. Влияние Сферы Времени на Ши является, мягко говоря, "ненадежным". (Все попытки применить эту Сферу против Ши производятся со сложностью +2. При этом, у Ши не возникает никаких проблем при использовании Искусства Хроноса против магов). Хотя Ши нельзя назвать столь же искусными в обращении со временем, как некоторых магов, у них есть способности, которые недоступны даже этим волшебникам (во всяком случае, если они не хотят погибнуть от Парадокса). Важнее всего то, что Ши могут прорицать и воздействовать на недавнее прошлое. Это Искусство предоставляет им достаточно значительные преимущества перед другими феями, и является одним из наиболее оберегаемых секретов аристократии. Оно известно очень немногим простолюдинам, и при этом им приходится использовать его со сложностью +1.

Атрибут: Восприятие.

☼ Вирд (Wyrd)

Это колдовство воздействует на восприятие времени тем, против кого оно было использовано. Объект воздействия должен сделать бросок Интеллекта + Чувства Времени (сложность 7, необходимо два успеха) или запутаться в хронологической последовательности происходящих событий. Он может увидеть падающего замертво человека, а только потом услышать выстрел, который убил его. Все Ментальные Атрибуты пробрасываются со сложностью +1.

Королевства:

Люди – Отвечает за тех, кто оказывается в замешательстве. (Продолжительность: Одна минута за каждый успех).

Феи – Отвечает за тех, кто оказывается в замешательстве. (Продолжительность: Одна минута за каждый успех).

Природа – Отвечает за естественные явления, с которыми связано замешательство объектов воздействия колдовства. (Продолжительность: Один час за каждый успех).

Предметы – Отвечает за предметы, с которыми связано замешательство объектов воздействия колдовства. (Продолжительность: Один час за каждый успех).

Места – Отвечает за места, в которых находятся объекты воздействия Хроноса или в отношении которых вызывается замешательство. (Продолжительность: Один раунд за каждый успех).

☼☼ Взгляд в врошлое (Backward Glance)

Это колдовство позволяет подменышу заглянуть в прошлое. Оно предоставляет два основных преимущества. Во-первых, оно позволяет

подменышу мгновенно вспомнить все то, что он когда-либо видел, чувствовал и испытывал. Во-вторых, он может "прочитать" то, что произошло с человеком, местом или предметом в прошлом. Область применения этого колдовства является довольно очевидной, и оно достаточно активно применяется (даже простолюдинами). Использовать это колдовство по отношению к другому подменышу считается дурным тоном, если, конечно же, заклинатель предварительно не спросил разрешения у объекта воздействия колдовства. Взгляд в Прошлое бесполезен, если использовать его против Туманов или чего-либо, на что они действовали. Количество выброшенных успехов определяет то, насколько далеко в прошлое удается заглянуть заклинателю. Использование данного колдовства отнимает один пункт Гламура.

Королевства:

Люди – Отвечает за тех, кто подвергается прочтению.

Феи – Отвечает за тех, кто подвергается прочтению. (При этом данное колдовство может накладываться и на самого заклинателя).

Природа – Отвечает за то, что подвергается прочтению.

Предметы – Отвечает за то, что подвергается прочтению.

Места – Отвечает за то, где проходит прочтение.

Успехи:

1 успех – 10 минут.

2 успеха – 1 час.

3 успеха – 1 день.

4 успеха – 1 месяц.

5 успехов – 1 год.

☼☼☼ Время Грезы (Dream Time)

Иногда именуемое заклинанием Рипа ван Винкля, это колдовство воздействует на скорость течения времени. Оно может ускорять или замедлять его ход. Таким образом, Время Грезы позволяет фее досрочно состарить кого-то или же замедлить процесс старения (хотя его сила не распространяется на старость, которая вызывается Банальностью). Это колдовство нельзя использовать в сочетании с Постоянством, описанным ниже. Ускорение хода времени с помощью королевств Людей или Фей позволяет совершать дополнительные действия в течение раунда. Замедление, в свою очередь, уменьшает активность объекта. Существа, которые не желают подвергаться воздействию этого колдовства, могут сделать бросок Интеллекта+Бдительности (+Чувства Времени, если у них есть этот навык) против броска Интеллекта+Королевства заклинателя для того, чтобы "победить" его магию. Некоторые подменыши считают, что, в действительности, это колдовство не изменяет ход времени, а только создает иллюзию его изменения. (При этом, никто не знает, как именно). Это колдовство не может накладываться на один и тот же объект более одного раза за сцену.

Королевства:

Люди – Отвечает за тех, на кого оказывается воздействие. (Ускорение времени: Увеличивает возраст объекта на 1 год за каждый успех или же дает одно дополнительное действие в раунд до максимума

пяти/Замедление времени: Замедляет процесс старения на один месяц за каждый успех или же уменьшает скорость движения вдвое).

Феи – Отвечает за тех, на кого оказывается воздействие. (Ускорение времени: Увеличивает возраст объекта на 1 год за каждый успех или же дает одно дополнительное действие в раунд до максимума пяти/Замедление времени: Замедляет процесс старения на один месяц за каждый успех или же уменьшает скорость движения вдвое).

Природа – Отвечает за то, на что оказывается воздействие. (Ускорение времени: Увеличивает возраст объекта на 1 год за каждый успех/Замедление времени: Замедляет процесс старения на один год за каждый успех).

Предметы – Отвечает за то, на что оказывается воздействие. (Ускорение времени: Увеличивает возраст объекта на 10 лет за каждый успех/Замедление времени: Замедляет процесс старения на один год за каждый успех).

Места – Отвечает за место, на которое оказывается воздействие. (Ускорение времени: Увеличивает возраст места на 100 лет за каждый успех/Замедление времени: Замедляет процесс старения места на 100 лет за каждый успех).

☼☼☼☼ Постоянство (Permanence)

Это колдовство влияет на продолжительность воздействия другого Искусства. При использовании с большинством Искусств, данное колдовство увеличивает их продолжительность на одну единицу времени (размеры которой могут варьироваться) за каждый успех. Тем не менее, то, как именно оно воздействует на то или иное Искусство, может определить только Рассказчик. Количество времени (а, точнее, его единиц) может измеряться раундами, минутами или даже столетиями, в зависимости от того, на какое именно колдовство оказывается воздействие. (К примеру, продолжительность Дурмана, принадлежащего к Искусству Обмана, измеряется минутами, тогда как продолжительность Привязывания, относящегося к Искусству Ремесла Грез, может измеряться месяцами). Колдовство, которое не имеет четко определенной продолжительности (как, к примеру, в случае с Ударом Падуба из Искусства Изначальности) не может быть объектом воздействия Постоянства.

Королевства: Для использования этого колдовства необходимо наличие 5 уровня Королевства Фей.

Успехи:

1 успех – Продолжительность увеличивается в два раза.
2 успеха – Продолжительность увеличивается в три раза.
3 успеха – Продолжительность увеличивается в четыре раза.
4 успеха – Продолжительность увеличивается в пять раз.
5 успехов – Продолжительность увеличивается в десять раз.

☼☼☼☼☼ Поворот Судьбы (Reversal of Fortune)

Это колдовство позволяет обратить время вспять, и "исправить" недавнее событие. Количество выброшенных успехов определяет, как далеко может вернуться во времени заклинатель. В боевых ситуациях

время измеряется раундами, тогда как в менее напряженные моменты оно считается по минутам. Использование этого колдовства является очень сложным, и стоит один пункт постоянного Гламура. Данное колдовство может повлиять на равновесие сил в игре. Только Рассказчик может решить, способен ли персонаж взять Поворот Судьбы или нет.

Королевства:

Люди – Отвечает за тех, на кого оказывается воздействие.

Феи – Отвечает за тех, на кого оказывается воздействие.

Природа – Отвечает за то, на что оказывается воздействие.

Предметы – Отвечает за то, на что оказывается воздействие.

Места – Отвечает за место, на которое оказывается воздействие.

Успехи:

1 успех – Один раунд назад (битва), одна минута назад (мирное состояние).

2 успеха – Два раунда назад (битва), две минуты назад (мирное состояние).

3 успеха – Три раунда назад (битва), три минуты назад (мирное состояние).

4 успеха – Четыре раунда назад (битва), четыре минуты назад (мирное состояние).

5 успехов – Пять раундов назад (битва), пять минут назад (мирное состояние).

Презрение (Contempt)

Хотя Неблагие аристократы знают, как пользоваться искусством Правления, некоторые из них предпочитают использовать вместо этого свои познания в искусстве Презрения. Простолюдины, принадлежащие к мятежным и непокорным кликам, также находят его полезным. И по сей день продолжаются бурные дебаты относительно того, могут ли простолюдины, не принадлежащие к Теневому Двору, изучать его тонкости, но, на данный момент, Презрение практикуется только теми простолюдинами, лица которых скрыты тенями.

Атрибут: Сообразительность

☼ Насмешка (Mockery)

Неблагие простолюдины и Дети нередко сталкиваются с трудностями, связанными с запутанными придворными процедурами, но Неблагие аристократы и союзники Теневого Двора предпочитают обходиться без излишних сложностей. Перед началом заседания Благого двора, сенешали и гофмейстеры обычно используют Благое колдовство первого уровня, известное как Протокол, в том месте, где непосредственно будет происходить заседание. Неблагие, которым известно Искусство Презрения, могут избежать воздействия Протокола, и “подстроить правила” под себя.

Данное колдовство обычно принимает форму противоположного броска, результаты которого сравниваются с броском Протокола. Неблагие аристократы, которые терпят неудачу, вынуждены подчиняться общим правилам, не говоря уже о том, что сенешаль замечает их присутствие. Перешептывания с соседом, изречение неуместных вещей, требование голоса вне очереди, привлечение ненужного внимания и вызов других подменышей на немедленную дуэль считается неслыханным нарушением протокола. Тем не менее, союзники Теневого двора, которым удается избежать воздействия Протокола, ухитряются успешно прибегнуть к данной тактике, и Благие, скорее всего, воспримут их действия как нечто само собой разумеющееся и приемлемое. В конце концов, чего еще можно ожидать от Благих.

Если заклинание Насмешка используется во время заседания Неблагого Двора, то его воздействие становится очень похожим на то, которое оказывает Протокол. Глава заседания может принимать драконовские решения без какого-либо противодействия со стороны оппозиции, требовать, чтобы Китэйны с противоположными взглядами улаживали их посредством схватки или дуэли, а также пытаться запугать присутствующих на заседании Благих подменышей, вынудив их ползать на коленях и пресмыкаться перед собой. В таких случаях применяются более зловещие варианты обычного придворного протокола. Подобная тактика, впрочем, порождает обычно не меньшее негодование среди жертв тирании, чем Благое высокомерие среди представителей Теневого Двора.

Королевства: Существует немало способов, посредством которых можно нарушить подобающий этикет и прервать действие Протокола.

Тем не менее, вы должны помнить, что это колдовство может использоваться только в начале заседания, и любые последующие попытки неизбежно приведут к неудаче.

Люди – Смертный, на которого была направлена Насмешка, начинает считать правила заседания чем-то глупым и бессмысленным . Если, помимо всего прочего, он является Зачарованным, то он отказывается подчиняться им, и начинает всячески препятствовать проведению заседания. Отметьте, впрочем, что все, присутствующие на заседании, поймут, что этот человек находится под воздействием колдовства.

Феи – Представитель Теневого Двора освобождается от власти колдовства, именуемого Протоколом.

Природа – Животное начинает вести себя таким образом, чтобы внести в ход заседания как можно больший хаос.

Предметы - Бессердечные дворяне запрещают использовать присутствующий на заседании предмет из-за того, что это является “неподобающим”. Как они смеют! Если вы добиваетесь успеха, вы можете использовать предмет, как вы сочтете нужным.

Места – Какая-то особенность места, в котором проходит заседание, начинает создавать проблемы, вносящие беспорядок в ход заседания (в самый неподходящий момент гаснет свет, камин начинает разбрасывать угли и искры, и т. д.). Это особенно полезно в тех случаях, когда заседание проходит в тронном зале.

☼☼Неповиновение (Disobedience)

Тот, в отношении кого используется это колдовство, начинает демонстрировать абсолютное неповиновение власти в течение одной сцены. Это не заставит его сразу же нападать на всех представителей власти, но, в то же время, может привести к совершению физических актов насилия. Некогда казавшиеся логичными аргументы начинают выглядеть бессмысленными, а предупреждения или запреты каких-либо действий считаются оскорбительными. Воздействию данного колдовства можно сопротивляться с помощью противоположного броска Воли.

Если неподалеку находится аристократ, это искусство может использоваться для отмены второго уровня Правления, именуемого Диктумом. Неблагие аристократы знают, как использовать Диктум, но обычно применят его только в отношении существ, относящихся к категории «Расточителей», или представителей других народов. Его противоположность, Неповиновение, может использоваться для того, чтобы вдохновить простолюдина, смертного или животное (в зависимости от Королевства) на сопротивление Диктуму аристократов. Перед тем, как объект воздействия колдовства отправится на аудиенцию (или беседу) к аристократу, Неблагой может дать ему пару мудрых советов, чтобы вселить в его сердце уверенность. За каждый успех, заклинатель понижает уровень сложности противоположного броска Воли для сопротивления Диктуму на единицу. Если заклинатель набирает четыре успеха, простолюдин получает полный иммунитет к приказам на одну сцену.

В силу того, что Теневой Двор проявляет особую склонность к общению с другими сверхъестественными существами, это заклинание также может использоваться для того, чтобы противостоять некоторым вампирским Дисциплинам (таким как Присутствие) и подобным Дарам оборотней, воздействующим на разум. Как бы то ни было, это определяется Рассказчиком.

Королевства: Конечно же, Королевства Людей и Фей наиболее полезны для использования данного колдовства, но для начала революции не лишним будет обратиться и к трем другим.

Люди – Смертный начинает проявлять непокорство.

Феи – Простолюдин становится глух к уговорам, испытывая растущее недовольство существующей властью.

Природа – Животное больше не случается чьих бы то ни было команд.

Предметы - Объект (подобный легендарной “окровавленной рубашке"), может использоваться в качестве свидетельства чьей-то вины, и способен вдохновить кого-то (как смертного, так и фею) на восстание. Кроме того, если аристократ использует какой-то предмет для осуществления Диктума, и вам известно об этом, вы можете нейтрализовать его действие.

Места – Действие Диктума в определенной области больше не имеет силы, или же тот, кто достигает указанного места в течение следующих 24 часов, внезапно начинает проявлять непокорство.

☼☼☼Дерзость (Insolence)

Дерзость может использоваться для того, чтобы устраивать беспорядки в местах большого скопления людей. Это особенно полезно во время дискотек, рок-концертов, рабочих забастовок, судов Линча и подобных им акций. За каждый успех один человек, находящийся рядом с заклинателем, будет нападать на кого-нибудь или что-нибудь. (К сожалению, вы никогда в точности не знаете, что именно станет объектом его агрессии). Каждый, кто оказывается под воздействием этого колдовства, может попытаться сопротивляться ему посредством броска Воли (сложность броска равняется 8).

Это заклинание также может использоваться для того, чтобы нейтрализовать воздействие Величия. Если подменышу удается справиться с воздействием Величия своими силами, то он может попытаться помочь другим сделать это. Только один представитель Теневого Двора может попытаться использовать Дерзость; в случае неудачи, другие представители его клики должны будут справляться своими силами. За каждый успех, заклинатель понижает для любого подменыша, который находится поблизости, сложность сопротивления Величию на один. Если представитель Теневого Двора набирает четыре успеха, то все Китэйны, находящиеся в зоне воздействия колдовства, становятся невосприимчивыми к Величию; судя по всему, его комментарии или дерзкие выходки оказались настолько хороши, что им удалось нейтрализовать властное присутствие дворянина.

Королевства: Как и в предыдущих случаях, Королевства людей и фей являются наиболее полезными, но умелое использование одного из

трех оставшихся Королевств может иметь весьма любопытные последствия.

Люди – Смертные теряют страх перед представителями власти.

Феи – В сердцах подменышей и других зачарованных рождается неповиновение.

Природа – Заклинатель может обратить в паническое бегство стадо животных. Кроме того, если вы предполагаете, что аристократ должен коснуться чего-то для использования Величия, вы можете это предотвратить.

Предметы – Если используется против Величия, аристократ выглядит дураком, владея подобным предметом. Всем становится понятно, насколько зависим аристократ от того или иного предмета. Это будет позором, если кто-то украдет его впоследствии.

Места – Безопасное укрытие аристократа, или любое другое место, связанное с властью (например, отделение полиции, или университет), больше не является таким уж неприступным. Давайте возьмем его штурмом!

☼☼☼☼ Адвокат дьявола (Devil's Advocate)

Адвокат Дьявола может при помощи красноречия убедить толпу в чем угодно - на одну сцену. Любой, кто внимает речи, которую сопровождает это колдовство, должен сделать бросок Воли по сложности равной Сообразительности + Презрению оратора.

У этого колдовства также есть еще одно применение. Если Неблагой чувствует, что кто-то использует в его присутствии Гейс, он может использовать Адвоката Дьявола для того, чтобы обратиться за пересмотром дела прежде, чем Гейс будет завершен. При этом Гейс не отменяется, но аристократ, который накладывает его, может согласиться пересмотреть дело. В этом случае действие Гейса будет отложено до завершения рассмотрения дела.

Банк этого колдовства в случае со вторым вариантом его применения обычно оказывается одним и тем же. Адвокат должен произнести речь, в ходе которой ему предстоит объяснить, на каком основании его подзащитный не должен подвергаться воздействию Гейса. Если адвокат набирает больше успехов, чем аристократ, накладывающий Гейс, жертва не подвергается воздействию Гейса. Даже если адвокат терпит неудачу, Гейс позволяет подзащитному сделать бросок Воли позднее (более подробно это расписано в описании самого Гейса).

Королевства: Чаще всего для этого колдовства используются Королевства Людей и Фей. Оставшиеся три Королевства применяются в качестве контрмеры против Гейса аристократа, если он использует их при наложении колдовства, или же если речь оратора обращена к предмету, связанному с соответствующим Королевством.

☼☼☼☼☼ Осуждение (Condemnation)

Осуждение представляет собой один из самых нечестивых ритуалов Теневого Двора. Его применение всегда сопровождается изысканной церемонией, так как от него зависит будущее положение

участников ритуала в Теневом Дворе. Только немногие Китэйны, именуемые Подстрекателями, считаются достойными того, чтобы изучить это колдовство.

Во время Самайна, Осуждение используется для того, чтобы определить новых правителей Теневого Двора, а также Подстрекателей, которые будут выполнять эти обязанности в течение следующего года. Многие из сопровождающих его церемоний защищены Туманами Самайна. У некоторых из участников Осуждения воспоминания о произошедшем сохранятся только в области подсознания, тогда как другие утратят их полностью (более подробно это описано в Главе Седьмой).

В другое время года, Подстрекатели могут проводить различные церемонии, примером которых может послужить признание новой фракции, изгнание членов Теневого Двора и стирание их памяти при помощи Туманов, или признание подменыша достойным изучения Темных Искусств. Во всех этих случаях, так называемые "первосвященники"-Подстрекатели всегда предстают перед участниками ритуалов в загадочных и мистических обличьях.

Церемония Осуждения сопровождается энергетическим ритуалом. Фея, которая стремиться стать полноправным членом Теневого Двора, должна полностью отказаться от своих прежних привязанностей. Подстрекатель должен собрать всю возможную информацию о том, от чего предстоит отречься Китэйну. Затем новый рекрут оскорбляет своих прежних любимых и сюзеренов, плюет на их картины и портреты, после чего они сжигаются. Особенно коварные Подстрекатели стараются получить информацию даже о прежних клятвах просителя и требуют, чтобы подменыш отказался от принесенных им обещаний, тем самым обрекая его на получение Банальности.

Если Подстрекатель присутствует при любой другой церемонии или тайном собрании, он может попытаться защитить собравшихся. Каждый подменыш, на кого не распространяется воздействие Осуждения, столкнется с немалыми трудностями, связанными с пониманием происходящего. Любые броски Восприятия производятся со сложностью +3. Если Подстрекатель набирает 5 успехов на броске Осуждения, все детали церемонии оказываются сокрыты пологом тайны. Свидетели происходящего погружаются в непонятные видения, а перед глазами у них происходят странные метаморфозы. В дальнейшем они неизбежно придут к выводу, что причиной этому послужили наркотики, галлюцинации или безумие.

Заблуждение (Delusion)

Туманы всегда были одним из самых полезных союзников Теневого Двора. Неблагие подменыши умело скрываются за вуалью сомнений и нерешительности, полуправды и опасности. Возможно, само мироздание осознаёт что, во всём должно быть равновесие, и скрывает то, что необходимо. Возможно, мир настолько испорчен отчаянием и страданиями, что невинные попросту не заслуживают того, чтобы быть свидетелями ужаса, который, в силу этих обстоятельств, сокрыт от них. Истинное знание часто оказывается таким же эфемерным, как и мечты, и столь же непостижимым, как кошмары, которые забываются с первыми лучами зари.

Атрибут: Манипулирование

☼ Невинность (Innocence)

Сокрытие тайн является исключительно полезным умением. Эта способность используется, чтобы делать их воистину непостижимыми. Она может препятствовать попыткам применения телепатии, предсказаний и других умений, использующихся для выяснения правды о текущей деятельности "Невинного" Неблагого. Тем не менее, помните, что Гламур капризен, и потому это Искусство не всегда надёжно.

Запомните число успехов, полученных на броске Невинности. Вне зависимости от того, какое Искусство или талант используются для постижения истины, любой, кто желает сунуть нос в ваши тайны, должен сперва выбросить большее количество успехов. Продолжительность воздействия Невинности равняется одному дню, поэтому феи Теневого Двора, которые "живут ложью", часто используют Банки для этой способности в одно и то же время каждый день. Эта способность также воздействует на способность Дома Гвидион обнаруживать ложь.

Королевства:

Люди – Скрывает знания смертных.

Феи – Защищает информацию о простолюдине или члене Теневого Двора.

Природа – Защищает секреты, касающиеся животного или животных.

Предметы – Скрывает местонахождение объекта.

Места – Я не знаю что вы ищете, но вы не найдёте это здесь, глупцы.

☼☼ Фасад (Facade)

Это колдовство используется, чтобы скрыть свою внешность. Вы должны использовать маску, плащ, грим или какой-нибудь другой метод сокрытия внешности, чтобы использовать это колдовство, и Фасад со временем будет исчезать. Это не самый лучший вариант, если вы хотите выглядеть кем-то другим в течение пяти минут, но весьма

полезно в том случае, если вы находитесь в бегах или пытаетесь тайно проникнуть в ряды придворных.

Создание Фасада состоит из двух этапов. Прежде всего, Китэйн должен выполнить Банк, который сокроет его внешность. Бросок Манипулирование + Хитрость со сложностью 7 определяет искусность маскировки. Затем, подменыш совершает ритуал, чтобы скрыть свою истинную сущность. Это стоит три пункта Гламура, но продолжается долгое время. Каждый уровень Заблуждения, которым владеет персонаж, добавляет дополнительный успех в ходе использования этого колдовства. Если вы наберете больше 10 успехов, то маскировка будет непроницаема в течение недели, прежде чем начнёт исчезать. (Иными словами, выкинув более пяти успехов на вашем первом броске, вы добьетесь исключительно эффективного результата).

В то же время, даже лучшие Фасады медленно разрушаются. Это колдовство может сохраняться в течение одного дня за каждый успех; каждый день количество успехов уменьшается на единицу. У другого Китэйна должны возникнуть подозрения относительно вашей истинной сущности прежде, чем он сможет увидеть ее через Фасад. Как только они возникают, простого броска, основанного на Восприятии, будет достаточно, чтобы раскрыть вас (например, Восприятие + Интуиция, Восприятие + Хитрость - все зависит от Рассказчика). В течение каждого дня можно проводить всего один такой бросок. Если он выбрасывает больше успехов, чем вы, ваш покров спадает. Представители Дома Гвидион получают -1 к сложности этого броска. Вы не можете использовать один и тот же Фасад дважды.

Королевства:

Люди – Вы можете замаскировать зачарованного смертного.

Феи – Вы можете замаскировать себя, если вы простолюдин или член Теневого Двора.

Природа – Полезно, если вы действительно хотите замаскировать растение или животное; в противном случае, довольно бесполезно. Тем не менее, не один конокрад нашёл это Искусство крайне удобным.

Предметы – Вы можете создать Фасад для аристократа, но только если у него будет дополнительный видимый предмет, который поможет ему "войти в роль". Это может быть трость или характерный головной убор. Фасад действует до тех пор, пока у него остается предмет.

Места – Аристократ может применить Фасад на себя, но только в том случае, если он находится в пределах определённой области вроде городского квартала или в стенах замка. Пока он не покидает эту область, Фасад будет действовать даже в спальне.

☼☼☼ Туманы Памяти (Mists of Memory)

Туманы далеко не всегда отличаются той моральной беспристрастностью, которой хотели бы наделить их Ши. Бесчестные феи вполне могут манипулировать ими, чтобы затуманивать чужие разумы. Для этого, необходимо произвести бросок Сообразительности + Королевства (сложность соответствует Воле объекта воздействия). Стоит отметить, что некоторые индивиды обладают особыми способностями или талантами, способными защитить их. Сила этого колдовства зависит от количества выброшенных успехов.

Один успех – То, что было сказано во время последней сцены.

Два успеха – События последней сцены.

Три успеха – События последнего часа.

Четыре успеха – События последнего дня.

Пять успехов – Любое воспоминание.

Стоит отметить, что есть пять вещей, которые не может превозмочь это Темное Искусство: верность тролля, честь Ши, клятву, Гейс и истинную любовь.

Королевства:

Люди – Колдовство относится к смертным или же воздействует на них, вне зависимости от того, были ли они зачарованы.

Феи – Колдовство относится к феям.

Природа – Это мог быть щенок, а могла быть лошадь. Честно говоря, я не уверен…

Предметы – Мне казалось, что я видел это где-то. Впрочем, нет, боюсь, я никогда этого не видел.

Места – Я никогда не был там и никогда не делал этого.

☼☼☼☼ Глубины Воли (Depths of Will)

Хотя это колдовство является не самым простым, феи, владеющие им, способны заставить другое существо совершить нечто, не представляющее непосредственной опасности, после чего забыть об этом. ("Вы должны передать это герцогу. Это очень важно"). Помимо всех остальных Банков, это колдовство также должно включать описание того, почему это действие является действительно важным. Данное объяснение может быть лживым.

Если другое существо согласно выполнить эту просьбу, то оно попросту совершает это действие. В случае сопротивления, ему придется сделать бросок Воли (сложность 7 с противоположным броском Искусства + Королевства для колдовства) или же попросту сжечь точку Воли. После того, как действие будет совершено, Туманы сотрут все воспоминания о нем из разума своей жертвы.

Королевства: Различные Королевства предлагают ряд любопытных вариантов.

Люди – Это Королевство может применяться против людей, как зачарованных, так и нет.

Феи – Это Королевство может применяться против простолюдинов. Если вы хотите воздействовать на аристократа, вам понадобится Королевство Мест или Предметов.

Природа – Это Королевство пригодится вам, если вы хотите использовать представителя животного мира. Надеюсь, что кто-то знает, как справиться с этим зверем

Предметы – Это Королевство связано с предметами, которые аристократ или простолюдин могут использовать во время миссии.

Места – Это Королевство описывает конечную цель миссии.

☼☼☼☼☼ Темнейшее Сердце (Darkest Heart)

Это клятва представляет не меньшую важность, чем Гейс. Могущественные служители Теневого Двора дают ее по своей воле;

слабые Благие вербуются, сортируются и отправляются на это задание Ритуалистом или Подстрекателем. Для осуществления подобной миссии требуется Китэйн, которому известно это колдовство. Когда подменыш совершает поступок - независимо от того, сознательно или несознательно - о котором он в последующем жалеет, у него есть возможность примириться со своей памятью, скрыв ее в темнейших глубинах своего сердца. Он не может говорить об этом до тех пор, пока не выполнил свою миссию, избавившись при этом от неприятных воспоминаний. Миссия продолжается на протяжении целого года и может быть завершена только на Самайн. Китэйн, выполняющий эту задачу, еще в большей степени отдается своему Неблагому Наследию, но с одним исключением: он сохраняет воспоминания и ощущения, связанные с определенным событием, и в дальнейшем никак не может лишиться их. Только искупив свой грех или проступок, ему удастся избавиться от мук совести.

Если Китэйн вновь отдается этому греху, то он получает постоянный пункт Банальности и миссия оказывается завершенной. До тех пор, пока он не нарушает это правило, он может пытаться совершить акт покаяния, искупающий то, что он натворил. После этого, ему необходимо будет исповедаться в совершенном перед Подстрекателем; до этого момента, он пребывает под самопроизвольным Запретом, который связан с использующимся Королевством. Его истинная сущность оказывается сокрытой. Он не может говорить о своем грехе или поступке до следующего Самайна, где ему необходимо будет поведать о том, что он совершил для того, чтобы искупить свой грех. Как минимум один Подстрекатель (желательно тот, который встречался с ним в первый раз) должен наблюдать за этим. В случае успеха, он теряет постоянный пункт Банальности, ибо с его сердца спадает нелегкий груз вины. Он искупает свой грех. В случае неудачи, он обречен следовать своему Неблагому Наследию в течение следующего года, после чего должен попробовать обрести искупление вновь.

Ходит легенда о Благом Ши, который испытывал такую печаль, связанную с событиями последних шести веков и Войны Соответствия, что согласился выполнить эту миссию и стал Неблагим. Подстрекатель также собрал клику, призванную следить за этим аристократом на протяжении следующего года. Ши сверг своего тиранического Благого брата, отправился в Королевства Мертвых (ибо в свое время он заставил своего ненавистного врага осуществить там свой Гейс) и вернулся обратно, возглавил нападение на Улей Танцоров Черной Спирали, и построил на его месте фригольд. Никто не знает, чем закончилась эта история, ибо предполагается, что Ши до сих пор выполняет свою миссию, и она закончится лишь тогда, когда наступят последние дни этого мира.

Помимо этого, Китэйну приходится выбрать Запрет, так или иначе связанный с его миссией.

Королевства:

Люди – Причинение вреда смертному, связанному с прегрешением, оказывается под запретом.

Феи – Причинение вреда подменышу, связанному с прегрешением, оказывается под запретом.

Природа – Причинение вреда животному, связанному с прегрешением, оказывается под запретом.

Предметы – Провинившийся Китэйн не может использовать один из предметов, связанных с прегрешением.

Места – Провинившийся Китэйн изгоняет себя из места, где было совершено прегрешение.

Дискордия

Уже после того, как это Искусство было опубликовано в Обитателях Грезы (Denizens of Dreaming), Крис Ховард сообщил, что дополнительные затраты Гламура, упомянутые в описании уровней Искусства, являются ошибкой. Именно поэтому в данной книге приводится исправленная версия Искусства Дискордии.

Некоторые утверждают, что представители Темного Рода изучили Искусство Дискордии во время своего беспробудного сна, обретя его при помощи древнего Дракона Уробороса. На самом деле, эта легенда может быть всего лишь одним из элементов устрашения, разработанных нарака с целью дальнейшего усиления своего темного мистицизма. Тем не менее, некоторые Ши верят, что это же мифическое существо наделило фей Гневом Дракона; в конце концов, Дискордию, несомненно, можно назвать Искусством Войны. Искусство Дискордии является исключительно жестоким и крайне эффективным в деле обезглавливания, калечения или уничтожения противников Адхене. Чаще всего этим Искусством владеют нарака, что лишь преумножает вопросы, связанные с его происхождением, но, в то же время, его иногда практикуют и другие Обитатели. Немногие подменыши встречали в своей жизни нечто подобное. Если Обитатель комбинирует это Искусство с другими техниками, подобными Странствиям и Изначальности, то он действительно может на равных противостоять могущественным Расточителям.

Атрибут: Ловкость.

☼ Дом Зеркал (House of Mirrors)

Это колдовство представляет собой зловещую отвлекающую тактику, состоящую в создании множественных химерических образов. Эти образы являются безвредными и не могут атаковать кого-либо, но, во время боя, противникам требуется время для того, чтобы определить, где среди мечущихся теней и странных, наполовину сформировавшихся образов, скрывается истинный Обитатель (или подменыш). Некоторые из этих образов могут быть зеркальными копиями заклинателя, тогда как другие состоят из нечетких движений света и тени, которые заметны лишь краем глаза, но при этом слишком угрожающи для того, чтобы на них можно было не обращать внимания.

Система: Используемое королевство определяет, кого именно отвлекают образы. Каждый химерический образ оживает и начинает двигаться вокруг заклинателя максимально угрожающим и сбивающим с толку образом. При использовании этого колдовства с Королевством Людей, объектом его воздействия становятся смертные, тогда как Королевство Предметов необходимо для того, чтобы обмануть видеокамеру. Количество выброшенных успехов (сложность 7) определяет, сколько именно образов появляется рядом с Обитателем. За каждый созданный образ объект воздействия колдовства получает сложность +1 к броскам Инициативы во время сражения и всем

броскам Сообразительности, связанным с небоевыми ситуациями. Действие Дома Зеркал продолжается в течение одного раунда за каждый успех.

Королевства:

Люди – Позволяет воздействовать на смертных.

Феи – Позволяет воздействовать на фей и химер.

Природа – Позволяет вызывать замешательство у животных.

Предметы – Позволяет вводить в заблуждение камеры наблюдения.

Тип: Химерический.

☼☼ Стремительность Гермеса (Hermes' Fleetness)

Стремительность Гермеса увеличивает скорость реакции и ловкость цели, помогая ей уворачиваться от ударов.

Система: При использовании Стремительности Гермеса персонаж должен потратить один временный пункт Гламура. После этого он получает модификатор сложности -1 ко всем броскам Уклонения за каждый успех. Это колдовство не может опустить сложность бросков Уклонения ниже 3. Стремительность Гермеса действует в течение одного раунда за каждый успех.

Королевства:

Люди – Позволяет смертному уворачиваться лучше.

Феи – Позволяет заклинателю уворачиваться лучше.

Природа – Позволяет животному уворачиваться лучше.

Предметы – Увеличивает сложность попадания по предмету или средству передвижения.

Тип: Химерический.

☼☼☼ Армилустра (Armilustra)

Это колдовство способно усилить оружие (или даже голые руки) настолько, что оно начинает наносить аггравированный урон. Иногда именуемое "Мифогубителем", оно не только представляет для фей такую же угрозу, как и холодное железо, но и является смертельным для Расточителей. Зачарованное с помощью Армилустры оружие начинает светиться красноватым светом.

Система: Используемое королевство определяет, что становится воплощением Мифогубителя. Таким образом, Королевство Предметов понадобится для зачарования оружия, тогда как Королевство Фей пригодится тому, кто захочет зачаровать свои кулаки. В свою очередь, Королевство Природы поможет сделать смертоносными шипы розы или кошачьи когти. Количество выброшенных успехов (сложность 6) определяет, сколько "зарядов" аггравированного урона предоставляет колдовство прежде, чем его придется накладывать заново. К примеру, если Армилустра использована в отношении меча, то четыре успеха будут указывать на то, что зачарованный клинок сможет нанести четыре уровня аггравированного урона прежде, чем вновь станет обычным мечом. Количество наносимого аггравированного урона не может превышать базовый урон, определяющийся разновидностью оружия.

Тип: Вирд.

☼☼☼☼ Кружащийся Дервиш (Whirling Dervish)

Это колдовство наделяет удары воина исключительной точностью, происходящей из удивительной скорости и изящества его движений. Обычно Кружащийся Дервиш используется до вступления в бой. Данное колдовство заметно облегчает попадание по противнику, соответствующему используемому Королевству.

Система: Королевства для Вращающегося Дервиша идентичны тем, которые используются при Источнике Жизни (смотрите ниже). Таким образом, если Обитатель собирается сражаться с другой феей, ему придется воспользоваться соответствующим Королевством, тогда как попытка уничтожить какой-то важный предмет одним ударом потребует применения Королевства Предметов. Обитатель, применяющий Кружащегося Дервиша, должен потратить для этого пункт временного Гламура.

За каждый выброшенный успех, сложность попадания по объекту этого колдовства уменьшается на 1 пункт. Кружащийся Дервиш действует в течение одного раунда за каждый успех, и не может понизить сложность броска атаки ниже двух. Провал указывает на то, что броски, направленные на эту цель, будут производиться с большей сложностью, нежели обычно.

Тип: Вирд.

☼☼☼☼☼ Источник Жизни (Life and Limb)

Источник Жизни обычно применяется перед беспощадными сражениями, в которых собирается принять непосредственное участие персонаж. Это колдовство усиливает способность Обитателей наносить удары в жизненно важные части тела противника.

Система: Королевство, использующееся для этого колдовства, должно соответствовать природе противника, с которым сражается Обитатель. Количество успехов определяет количество дополнительных кубиков, бросающихся для определения урона. Кроме того, если использующий Источник Жизни Обитатель выбрасывает количество десяток, превышающее значение Выносливости его противника (учитываются только "чистые" десятки, оставшиеся после отнимания единиц), то последний лишается одной конечности (или же предмет теряет какую-то жизненно важную часть). Источник Жизни действует до конца сражения или же до тех пор, пока в небоевой ситуации не будет нанесен решающий удар.

Тип: Вирд.

Ремесло Грезы (первая редакция) (Dream-Craft)

Данное описание Искусства Ремесла Грезы взято из книги Аристократы: Сияющее Воинство (Nobles: The Shining Host), написанной для первой редакции Подменышей: Грезы. В дальнейшем оно было переиздано для второй редакции в книге Грезы и Кошмары (Dreams and Nightmares), где подверглось некоторым изменениям. Именно поэтому в рамках данной книги приведены оба варианта.

Искусство Ремесла Грезы является необходимым для любого подменыша, который хочет исследовать Грезу. Это Искусство позволяет феям не только понимать, но и управлять Грезой. Хотя Ши являются особенно искушенными в этой области, многие простолюдины так же обладают этим Искусством.

Атрибут: Сообразительность.

☼Поиск Серебряного Пути (Find Silver Path)

Серебряный Путь виден всем феям – во всяком случае, большую часть времени. Если подменыш покидает Путь, путешествуя через трод, он, скорее всего, заблудится в Грезе. Удалившись всего на 25 футов от Пути (и спутников, находящихся на нем), подменыш просто теряет его из виду. Это колдовство является необходимым для того, чтобы суметь найти его снова. Оно так же помогает замечать отличия между истинным Путем и поддельным, который вполне может создать злобная химера. (Сложность и количество успехов, необходимых для этого, зависит от мастерства иллюзий, которым обладает химера). И, наконец, это колдовство может использоваться для частичного определения того, кто или что может использовать трод. Тем не менее, эта сторона Поиска Серебряного Пути является достаточно ненадежной. Химеры особенно хорошо умеют скрывать свое присутствие в подобных случаях.

Королевства:

Люди – Вы можете определить, кто еще в данный момент идет по Серебряному Пути.

Феи – Вы можете определить, кто еще в данный момент идет по Серебряному Пути.

Природа – Вы можете определить, через какую местность проходит Путь.

Предметы – Вы можете определить, какие строения находятся поблизости от Серебряного Пути.

Места – Вы можете найти Серебряный Путь.

Успехи: Последствия успехов определяются в зависимости от того, в каких целях используется это колдовство. Если оно применяется для определения истинности Серебряного Пути, то сложность определяется тем, как хорошо замаскирован настоящий Путь. Если же Поиск Серебряного Пути используется для определения или поиска того, что находится на Пути, используйте приведенную ниже таблицу.

1 успех – Обнаруживает объекты, находящиеся очень близко (на расстоянии нескольких ярдов).

2 успеха – Обнаруживает объекты, находящиеся за пределами видимости (на расстоянии ста ярдов).

3 успеха – Обнаруживает объекты, находящиеся на расстоянии мили или около того.

4 успеха – Обнаруживает объекты, находящиеся на расстоянии нескольких лиг.

5 успехов – Обнаруживает объекты, находящиеся в любой точке Пути.

☼☼Определение (Determinism)

С помощью этого колдовства, подменыш может определить, что находится на другом конце трода. Полученная подобным образом информация чаще всего оказывается точной, хотя при этом она может быть довольно расплывчатой. Очень часто подменыш видит только небольшую часть общей картины. Эта способность основана на зрении, и потому она может быть обманута на другом конце трода с помощью некоторых Искусств, подобных, к примеру, Фокусам. Если подменыш не использует все пять Королевств для применения данного колдовства, он получит только частичную картину. (К примеру, если он использует только Королевство Мест, то увидит обстановку на другом конце трода, но никак не Неблагую красную шапку с автоматом в руках).

Королевства:

Люди – Вы можете определить, кто находится на другом конце трода.

Феи – Вы можете определить, кто находится на другом конце трода.

Природа – Вы можете определить, что находится на другом конце трода.

Предметы – Вы можете определить, что находится на другом конце трода.

Места – Вы можете определить, что находится на другом конце трода.

Успехи: Количество успехов определяет ясность картины.

☼☼☼Усадьба (Homestead)

Греза является царством постоянно изменяющихся парадигм. "Законы" реальности, которые в течение одного дня действуют в Грезе, могут отмениться уже через сутки. Использование этого колдовства позволяет подменышу создать в Грезе некоторое подобие постоянства. Лучше всего оно действует в Ближней Грезе, но при этом может использоваться и в более отдаленных пределах. Ярчайшим примером использования данного колдовства являются фригольды. Здания, создающиеся в Грезе без применения Усадьбы, часто исчезают, подобно песочным замкам, пропадающим во время прилива. Фактически, данное колдовство "замораживает" ту или иную область, допуская лишь незначительные, "естественные" изменения.

Королевства:

Люди – Позволяет смертному противостоять хаотичной природе Грезы.

Феи – Позволяет порождению Грезы противостоять хаотичной природе Грезы.

Природа – Позволяет природному объекту противостоять хаотичной природе Грезы.

Предметы – Позволяет артефакту противостоять хаотичной природе Грезы.

Места – Позволяет тому или иному месту противостоять хаотичной природе Грезы.

Успехи: Каждый успех предоставляет определенный уровень защиты от хаотичных сил Грезы, независимо от того, химерические они или банальные. При использовании данного колдовства по отношению к персоне или объекту, прибавьте один Уровень Здоровья за каждый полученный успех. Данное колдовство будет действовать до тех пор, пока это существо или объект остаются в Ближней Грезе. При использовании Усадьбы в отношении фригольда, вы можете уменьшить любую атаку, направленную против него, на единицу за каждый полученный успех.

☼☼☼☼Привязывание (Attunement)

Китэйны являются порождениями Грезы, хотя во многих отношениях их связь с ней была разорвана. Даже Ши больше не чувствуют той связи с миром мечтаний и снов, которая присутствовала в Эру Легенд. Привязывание, в некоторой степени, восстанавливает эти связи, позволяя подменышу сделать себя (или другие предметы) надежной частью местной Грезы. Это колдовство привязывает подменыша к определенному человеку, месту или предмету в окружающем его пространстве. Количество успехов определяет продолжительность Привязывания. Это могучее колдовство может использоваться различными методами. Прежде всего, подменыш может определить общие физические характеристики определенного места. В сути своей, данное колдовство может предоставить все то, что достигается с помощью Поиска Серебряного Пути и Определения, описанных выше, но и не только. В случае использования его с Королевствами Людей или Фей, Привязывание позволяет подменышу определить общие характеристики того или иного субъекта (хотя некоторые феи настолько скрытны, что могут обмануть даже это колдовство). Многие аристократы используют Привязывание для того, чтобы лучше следить за своими владениями. Аристократы, которые привязывают себя к определенному объекту, получают уменьшенную сложность (от -1 до -3) на все броски Восприятия. Кроме того, они получают -2 к сложности всех Искусств, используемых в отношении привязанного к ним объекта. Тем не менее, стоит отметить, что данное колдовство сложно назвать атакующим, так как Ши не может привязать к себе того, кто не хочет этого.

Только один объект может быть одновременно привязан к подменышу. Если Китэйн остается привязанным к объекту на протяжении долгого периода времени, то его связь с ним становится особенно глубокой. Иногда влюбленные подменыши используют это колдовство по отношению друг к другу. Король, привязывающий себя к замку, приобретает немалое преимущество перед теми, кто может

попытаться отобрать его у законного правителя. Однако следует помнить о том, что две феи не могут одновременно привязать себя к одному и тому же месту или одному и тому же человеку. Если какая-то фея пытается "перехватить связь", то оба Китэйна сразу же делают бросок Гламура (шестая сложность). Тот, кто выбрасывает больше успехов, устанавливает связь с желаемым объектом. Помимо всего прочего, данное колдовство действует только в Грезе.

Королевства:

Люди – Отвечает за тех, к кому привязывает себя заклинатель.

Феи – Отвечает за тех, к кому привязывает себя заклинатель.

Природа – Отвечает за то, к чему привязывает себя заклинатель.

Предметы – Отвечает за то, к чему привязывает себя заклинатель.

Места – Отвечает за то, к чему привязывает себя заклинатель.

Успехи:

1 успех – Объект оказывается привязан на 1 минуту.

2 успеха – Объект оказывается привязан на 1 час.

3 успеха – Объект оказывается привязан на 1 день.

4 успеха – Объект оказывается привязан на 1 неделю.

5 успехов – Объект оказывается привязан на 1 месяц.

☼☼☼☼☼ Плетение Грез (Dream Weaving)

Это колдовство отчасти напоминает Призрачные Тени, относящиеся к Искусству Фокусов. Тем не менее, оно является более масштабным и гибким, хотя при этом действует только в Грезе. Простолюдины иногда называют его "Замок из Ниоткуда", так как обычно оно используется именно для этой цели. В сути своей, это колдовство, посвященное чистому и незамутненному химерическому творению; некоторые даже говорят, что оно способно создавать жизнь. Объекты, создаваемые Плетением Грез, являются вполне реальными и постоянными, хотя лишь до тех пор, пока они остаются в Грезе (Банальность очень быстро уничтожает их). Для использования этого колдовства необходимо два постоянных пункта Гламура (хотя в случае с исключительно грандиозными проектами их количество может возрасти). Только Рассказчик может определить, что именно способен сотворить с помощью этого колдовства Китэйн. Следует отметить, что в случае с Плетением Грез, используемое Королевство так же определяет максимальный размер создаваемого объекта.

Королевства:

Люди – Определяет того, кто создается (Максимальный размер: Большой человек).

Феи – Определяет того, кто создается (Максимальный размер: Большая лошадь).

Природа – Определяет то, что создается (Максимальный размер: Большое дерево).

Предметы – Определяет то, создается (Максимальный размер: Средних размеров дворец).

Места – Определяет то, создается (Максимальный размер: Небольшой лес).

Примечание: Максимальный размер может быть увеличен в случае использования большего количества пунктов Гламура (и в случае согласия на это Рассказчика).

Успехи: Количество успехов определяет, настолько "совершенным" является созданный объект. Дворец, построенный с помощью всего одного успеха, будет отличаться низкой температурой, сквозняками и крайней необходимостью скорейшего ремонта. Рыцарь, созданный с помощью пяти успехов, может стать легендой (во всяком случае, до тех пор, пока не будет покидать Грезу).

Ремесло Грезы (вторая редакция)

Ремесло Грезы, первоначально описанное в книге Аристократы: Сияющее Воинство, является весьма разносторонним и любопытным Искусством. Тем не менее, оно было создано до того, как книга, которую вы держите в руках, появилась на свет. Некоторые правила, связанные с Грезой, изменились, и для того, чтобы гарантировать то, что Ремесло Грезы сохранит свою полезность в новых условиях, нам пришлось внести в это Искусство определенные изменения.

Атрибут: Сообразительность.

☼ Поиск Серебряного Пути (Find Silver Path)

Троды довольно стабильны, но сама Греза постоянно преображается. Учитывая воздействие Фирчлиса и весьма активные изменения Мифических Королевств, которые нередко происходят с беспокойной частотой, следовать по троду иногда оказывается сложнее, чем может показаться на первый взгляд. Кроме того, многие химеры используют иллюзию Серебряного Пути для того, чтобы уводить неосторожных фей вдаль от безопасных тродов, заманивая их в глубины Грезы, где нет Серебряного Пути, который мог бы отогнать враждебных им существ. Это колдовство исключительно полезно в тех случаях, когда Китэйну требуется отличить ложный трод от настоящего, а также может пригодиться тогда, когда у него появляется необходимость снова найти Серебряный Путь, от которого он в силу тех или иных обстоятельств отклонился.

Хотя пользу, которую представляет собой Поиск Серебряного Пути, сложно недооценить, это колдовство не предоставляет заклинателю точную информацию о том, что ожидает его на лежащем впереди троде. Воздействие Фирчлиса не позволяет ему проникнуть взглядом за горизонт, в силу чего диапазон его восприятия оказывается ограничен обычными пределами видимости.

Иллюзии, создаваемые химерами, нередко оказываются необычайно сложными и запутанными. Сталкиваясь с чем-то подобным, заклинатель, использующий Поиск Серебряного Пути, должен сделать бросок Восприятия + Бдительности, по сложности, равной значению Гламура существа, создающего иллюзию. В случае успеха ему удастся определить, где заканчивается настоящий трод, и начинается ложный.

Система: В большинстве случаев для этого колдовства применяется пятый уровень Королевства Фей (Двеомер Гламура), хотя подменыши с развитой фантазией вполне смогут найти применение и другим Королевствам.

Количество успехов определяет область действия колдовства, вне зависимости от используемого Королевства.

1 успех – Колдовство действует в области нескольких ярдов.

2 успеха – Колдовство действует в области 100 футов.

3 успеха – Колдовство действует в области 100 ярдов.

4 успеха – Колдовство действует в области 1000 футов.

5 успехов – Колдовство действует в области мили.

☼☼ Веселый Танец (Merry Dance)

Фирчлис является могущественной силой в Мифических Королевствах. Греза постоянно изменяется, и Фирчлис представляет собой главный источник этих изменений. Тем не менее, умелые Китэйны могут воздействовать на изменения, которые приносит Фирчлис, при условии должной концентрации и подготовки. Применение этого колдовства всегда является достаточно рискованным делом, так как провал броска неминуемо навлечет на заклинателя самые неприятные последствия.

Система: Для использования этого колдовства всегда используется пятый уровень Королевства Фей (Двеомер Гламура).

Количество успехов указывает на продолжительность и область воздействия колдовства, вне зависимости от того, какие дополнительные Королевства использовались в ходе его применения.

1 успех – Вы можете воздействовать на Фирчлис в непосредственной близости от вас (речь идет об области, радиус которой равняется нескольким футам) в течение одного раунда. Вы можете осуществлять лишь очень незначительные изменения. (Это позволяет вам ослабить или усилить какой-то один аспект изменившегося окружения).

2 успеха – Вы можете воздействовать на Фирчлис в области видимости в течение одного раунда.(Это позволяет вам ослабить или усилить два аспекта изменившегося окружения).

3 успеха – Вы можете воздействовать на Фирчлис в радиусе одной мили в течение одной сцены. (Это позволяет вам ослабить или усилить три аспекта изменившегося окружения).

4 успеха – Вы можете изменить тип Королевства Грезы, которое возникает в результате воздействия Фирчлиса. (Вы можете изменять настроение появившихся химер или воздействовать на изменения погоды, вызванные Фирчлисом).

5 успехов – Вы можете радикально повлиять на Королевство Грезы, которое возникает в результате воздействия Фирчлиса. Изменения сохранятся до следующей волны хаоса. (Вы можете создать Королевство Кошмаров, Королевство Грез, определенный ландшафт или разновидность химер. Тем не менее, обратите внимание на то, что создаваемые химеры сохраняют свободу воли, и любые переговоры с ними будут проходить так же, как и в обычных условиях).

☼☼☼ Якорь (Anchor)

С помощью этого колдовства, подменыш может "закрепить" Грезу в определенной форме, что позволит ему создать постоянную твердыню в Мифических Королевствах. Количество успехов определяет надежность "закрепления", а также то, насколько прочно закрепляемое место связано с местным тродом. Учитывая то, что подменыш должен будет привязать созданную им крепость к Серебряному Пути, это уже предоставляет ей определенную защиту от химер и Таллэйнов. Создаваемая им "крепость" может принимать любую форму, какую он только пожелает, при условии, что он сможет выстроить ее из материи грез.

Система: Хотя большинство предметов, которые "привязываются" к Грезе, состоят из химерических материалов, их непосредственная природа определяет Королевство, требующееся для использования этого колдовства. Таким образом, если подменыш хочет использовать это колдовство в отношении дорожного знака, ему потребуется Королевство Предметов.

Количество успехов определяет размер крепости, ее прочность и близость к троду, к которому она "прикрепляется".

1 успех – Область размером со шкаф, которая предоставляет лишь незначительную защиту (+1 к сложности бросков противников); должна непосредственно соприкасаться с тродом.

2 успеха – Область размером с квартиру, которая увеличивает сложность бросков противников на +2; должна находиться в дюжине футов от трода.

3 успеха – Область размером с коттедж, которая увеличивает сложность бросков противников на +2; должна находиться в дюжине ярдов от трода.

4 успеха – Область размером с особняк, которая увеличивает сложность бросков противников на +3; должна находиться в ста футах от трода.

5 успехов – Область размером с замок, которая увеличивает сложность бросков противников на +3; должна находиться в трехстах футах от трода.

☼☼☼☼ Скачка Грез (Dream-Riding)

Это колдовство позволяет подменышу взаимодействовать со снами смертных, когда он находится в Грезе. Это далеко не всегда приводит к положительным результатам, так как действия Китэйна могут вызывать достаточно зловещие изменения в самом сне. Хотя заклинатель может воздействовать на сон смертного, он не получает над ним полного контроля. Использование Скачки Грез в Мире Яви позволяет подменышу "въехать" на сне смертного в Грезу. Тем не менее, в результате подобного перемещения заклинатель очень редко оказывается возле какого-либо трода, в силу чего ему остается лишь надеяться на милосердие местных химер. Персонаж никак не может повлиять на то, в какую именно часть Грезы приведет его Скачка Грез.

Система: При использовании этого колдовства всегда должен применяться соответствующий уровень Королевства Людей.

Количество успехов определяет степень возможного воздействия на сон смертного.

1 успех – Заклинатель может оказывать незначительное воздействие, например, усиливая эмоции или немного видоизменяя структуру сна.

2 успеха – Заклинатель может активно общаться с химерами и другими существами, присутствующими во сне.

3 успеха – Заклинатель может прикасаться к предметам во сне и активно взаимодействовать с ним, в том числе манипулируя сном.

4 успеха – Заклинатель может уничтожать отдельные аспекты сна или изменять их радикальным образом.

5 успехов – Заклинатель может преображать сон, рискуя столкнуться при этом с любыми последствиями, к которым приведут подобные действия.

☼☼☼☼☼ Плетение Грез (Dream Weaving)

Плетение Грез представляет собой могущественное колдовство, которое позволяет фее создавать химерические строения и существ из материи грез. С помощью этого колдовства подменыш может создать химерический дом, лес или даже химеру, которая будет полностью соответствовать его потребностям. Несмотря на потенциальные возможности, которые предоставляет это колдовство, немногие Китэйны обращаются к нему без крайней необходимости, так как создаваемые им химеры нередко вырываются из-под власти своего создателя, после чего начинают вести свою собственную жизнь в Грезе. Каждое использование Плетения Грез стоит 2 пункта постоянного Гламура, но потраченный на него Гламур достаточно легко восстановить, так как это колдовство действует только в Мифических Королевствах.

Система: Используемые для этого колдовства Королевства определяют максимальный размер того, что можно получить с его помощью. Кроме того, от них зависит природа создаваемого объекта. Для того, чтобы создать дерево, заклинателю понадобится Королевство Природы, тогда как для создания костюма ему потребуется Королевство Предметов.

Количество успехов определяет надежность и силу созданного предмета или существа.

1 успех – Сила десятилетнего мальчика; Шаткая старая хижина.

2 успеха – Сила взрослого человека; Уютный домик-трейлер.

3 успеха – Сила небольшой лошади; Крепкий дом средних размеров.

4 успеха – Сила лошади клейдесдальской породы; Надежное убежище.

5 успеха – Сила целой упряжки лошадей клейдесдальской породы; Форт Нокс.

Инфузия (Infusion)

Это основное Искусство нокерского ремесла, и большинство нокеров знакомо с его принципами. На низких уровнях Инфузия укрепляет и видоизменяет химерические материалы, облегчая дальнейшую работу с ними. На высоких уровнях это Искусство становится созиданием в полном смысле этого слова.

Инфузия основывается на предпосылке, что существует четыре типа химер: Случайные, Придуманные, Обработанные и Выкованные. Случайные химеры непрочны и плохо поддаются обработке в своей естественной форме. Придуманные химеры несколько более стойкие, но всё же не годятся для повседневного использования. Обработанным химеры придана определённая форма посредством традиционной ручной работы (с использованием Навыка Ремёсла), и подменыш должен потратить пункт Гламура, чтобы обработать химеру. Только нокеры, богганы и некоторые эшу обладают достаточным мастерством в технической стороне Искусства Инфузии, которое требуется для их изготовления. Выкованные — наиболее жизнеспособные среди химер, и только нокеры (и некоторые Ши Дома Дугал), владеющие этим Искусством, могут их создавать.

Инфузия ревностно оберегается нокерами, но некоторые богганы практикуют его низкие уровни. Нокеры утверждают, что богганы украли эти знания, что может отчасти объяснить их неприязнь к богганам. Отдельные Ши Дома Дугал также обладают некоторыми познаниями в этом Искусстве.

(Более подробную информацию о разновидностях химер, правилах обработки химер и создания химерических существ, вы можете найти на стр. 217 книги Подменыши: Греза второй редакции).

Атрибут: Интеллект

☼ Закалка (Harden)

Это колдовство позволяет нокеру "закалить" неодушевлённую Случайную химеру, что позволит впоследствии сделать её Обработанной или Выкованной. (Подробная информация о Случайных химерах приведена в книге Подменыши: Греза второй редакции, стр. 218.)

Система: Для использования этого уровня Искусства требуется один пункт Гламура (помимо всего остального Гламура, необходимому для использования этого колдовства).

Природа Королевства определяется сутью подвергаемого воздействию химерического объекта. Пятый уровень Королевства Фей (Двеомер Гламура) может использоваться лишь в качестве вспомогательного Королевства, но не сам по себе.

Случайная химера, на которой было успешно использовано данное колдовство, может быть Обработана или Выкована, как если бы она бы Придуманной.

Количество успехов определяет продолжительность воздействия колдовства. Очевидно, что этому колдовству требуется по меньшей мере два успеха, чтобы представлять сравнительную пользу для нокера.

1 успех – один час.
2 успеха – один день.
3 успеха – одна неделя.
4 успеха – один месяц.
5 успехов – постоянное.
Тип: Химерическое

☼☼ Укрепление (Toughen)

Эта способность позволяет нокеру укрепить любой химерический материал (включая и облик феи подменыша), увеличивая его сопротивляемость повреждениям или Банальности.

Система: Природа подвергаемого воздействию химерического объекта определяет Королевство, необходимое для использования этого колдовства.

Любая химерическая субстанция, обработанная при помощи этого колдовства, приобретает дополнительный Уровень Здоровья за каждые два Успеха. Кроме того, сложность всех бросков сопротивления Банальности снижается на единицу за каждые два полученных Успеха.

Многократное использование этого колдовства не имеет кумулятивного эффекта.

Тип: Химерическое

☼☼☼ Создание ФУБАРа (FUBAR Generation)

Это колдовство позволяет нокеру свободно создавать ФУБАРы и подчинять их своей воле. ФУБАРы необходимы для всех нокерских экспериментов, которым требуется электричество или магнетизм. Неизвестно, действительно ли это колдовство создаёт ФУБАРы, или же вызывает их.

Система: Для использования этого колдовства всегда требуется пятый уровень Королевства Фей (Двеомер Гламура).

Нокер может поймать созданный ФУБАР в металлический обруч при помощи броска Интеллекта + Гематрии, сложность которого равняется уровню Гламура ФУБАРа.

Количество успехов определяет количество пунктов Гламура ФУБАРа.

Тип: Химерическое

☼☼☼☼ Анимантис (Animantis)

Големы являются механическими прислужниками нокеров, большая часть которых добровольно помогает своим создателям, повсюду сопровождая их. Как и в случае со всеми остальными химерам, существует великое множество разнообразных големов, которые отличаются размерами, способностями и внешним видом. Единственным ограничителем, в данном случае, выступают талант и воображение нокера, как, впрочем, и доступные ему материалы. Большинство големов напоминает роботов или автоматонов, хотя нокер может использовать пятый уровень Искусства Ловкости Рук, чтобы придать голему более естественный облик.

Система: Для использования этого колдовства всегда требуется пятый уровень Королевства Фей (Двеомер Гламура).

Создание голема нелегкой задачей. (Продолжительные броски Интеллекта + Гематрии и Интеллекта + Ремесла, 7 сложность, 10 успехов на каждом). Как только нокеру удается собрать тело голема, ему необходимо поместить его в работающий на ФУБАРах генератор. В сущности своей, этот голем лишен разума и способен выполнять лишь самые простые приказы. Тем не менее, если нокер в дальнейшем воспользуется Гилдулом (смотрите ниже), то голем может обрести жизнь, а, вместе с ней, и некоторое подобие мозга.

Провал во время использования этого колдовства означает, что в процессе оживления голем получает некоторые повреждения и нокеру придется починить его прежде, после чего повторить все заново.

За каждый выброшенный успех, нокер получает возможность распределить семь точек между Навыками, Свойствами, Физическими и Социальными атрибутами. (Смотрите Дополнение Голем, описанное выше).

Тип: Химерическое.

Ловля Диких ФУБАРов

ФУБАРы исключительно полезны для тех, кто любит устраивать эксперименты. Им требуется один пункт Гламура в неделю для того, чтобы поддерживать свое существование. ФУБАР остается в руках нокера в течение одного дня за каждый выброшенный успех в результате использования Инфузии. Тем не менее, нокеры также могут охотиться на "дикие" ФУБАРы, хотя для этого им понадобится генератор и удерживающее устройство.
Хотя ФУБАРы живут в условиях дикой природы, нокеру понадобится электрический генератор (обычно работающий на силе пара), способный удерживать ФУБАРа в лаборатории. (Для этого производятся продолжительные броски Интеллекта + Ремесла, Гематрии и Науки по 7 сложности. Для создания подобной машины понадобится пять успехов на каждом из этих продолжительных бросков).

☼☼☼☼☼ Гилдул (Gilgul)

На иврите слово "Гилдул" обозначает ряд сложных понятий, среди которых обычно упоминаются реинкарнация, переселение душ и метемпсихоз. Для нокеров оно воплощает финальный акт творения, ибо в результате его использования создается разумная жизнь. Наделение чего-то дыханием жизни обычно связано со странными монадами и требует немало времени и усилий. Данное колдовство чаще всего используется для того, чтобы наделить разумом обычных химер, хотя достаточно часто оно также применяется для оживления големов. Нокеры, которые желают легально использовать Гилдул, должны предварительно получить разрешение у Великого Бес Дина.

Система: При попытке даровать жизнь голему, нокер всегда должен использовать пятый уровень Королевства Фей (Двеомер Гламура). При использовании его в отношении химер, нокер должен

использовать Королевство, соответствующее их природе, хотя, вне зависимости от обстоятельств, пятый уровень Королевства Фей может применяться в качестве вторичного Королевства.

Среди химерических инструментов, необходимых для сотворения химерической жизни, всегда должен присутствовать жезл из истинного серебра и Дельта-волновой шлем. Оба этих инструмента используются для сбора странных монад и последующего переноса мозговых волн нокера на его будущее творение. Если колдовство оказывается успешным, то игрок делает бросок Интеллекта + Гематрии (сложности 7). Если оба броска оказываются успешными, то вас можно поздравить - вы получили живую и мыслящую химеру. Сигары всем!

Разумные големы обычно несколько туповаты, хотя некоторые из них демонстрируют удивительные мыслительные способности. За каждый успех, набранный на броске Гематрии, голем получает один точку в Атрибутах, которая распределяется по желанию создателя-нокера между Восприятием, Интеллектом и Сообразительностью. При этом голем исключительно верен и дружелюбен по отношению к своему создателю, достаточно быстро овладевая фундаментальными навыками.

Если бросок колдовства оказывается успешным, но второй бросок Интеллекта и Гематрии терпит неудачу, то голем не получает точек Ментальных Атрибутов. В сути своей, он оказывается полным идиотом. Возможно, он даже становится более бесполезным, чем был до этого. Химеры не могут выполнять даже самые простые приказы, но, при этом, любят своего господина, как слабоумные дворняги. Возможность создать идиота - одна из главных опасностей, связанных с сотворением жизни, которая, помимо всего прочего, ставит перед нокером моральную дилемму: влачить тяжкую ношу в форме умственно отсталого спиногрыза или же прекратить его мучения (надеясь, при этом, что Бес Дин никогда об этом не узнает).

Если игрок проваливает один или оба броска, то голем обретает разум, но Гилдул проявляет себя самым худшим образом: голем становится крайне асоциальным и умственно нестабильным. (Рассказчик скрытно делает бросок Интеллекта + Гематрии, после чего самостоятельно распределяет точки между Ментальными Атрибутами. Если Рассказчик не выбрасывает успехов, то голем становится бездумным социопатом). Создателю непокорного или опасного голема остается лишь уничтожить свое дитя, чтобы избежать кровавого буйства.

Тип: Химерическое.

Криос (Kryos)

Лед далеко не так страшен на суше, как в воде, и потому он не зря часто ассоциируется у Морского Народа со смертью. Хотя это Искусство первоначально было создано Морским Народом, тролли, которым довелось узреть красоту ледяных скульптур, нередко упрашивали научить их Криосу. Красота этого Искусства представляет собой обоюдоострый нож для подменышей, которые сильно ощущают его связь с силами Банальности, воплощающуюся в неподвижности, жесткости и кристаллической симметрии. Хотя Криос остается не менее разрушительным на суше, под водой использование всех его сил происходит со сложностью -1.

Атрибут: Сила.

☼ Холодный Шок (Cold Shock)

Это колдовство заставляет цель испытать жуткий холод, не доходящий до точки замораживания, но более чем достаточный для того, чтобы вызвать дискомфорт. Холод обрушивается на жертву практически моментально, как если бы это существо или объект провели некоторое время в ледяной воде. Хотя это колдовство доставляет смертным определенные неудобства, оно может оказаться особенно неприятным для холоднокровных существ. Под водой Холодный Шок представляет собой мощное оружие; на суше это колдовство используется для куда более повседневных целей (например, охлаждения напитков). Мэл-Оборванец, пак, которому не повезло познакомиться с этим колдовством после того, как его забавы привлекли нежелательное внимание Морского Народа, описал его действие как "нечто вроде головной боли, вызванной ледяной газировкой, которую с ласковой улыбкой налил тебе сам Сатана".

Система: Королевство определяет, на кого или на что действует колдовство. При использовании Холодного Шока против живой цели, жертва должна сделать бросок Выносливости (сложность 5 + количество успехов заклинателя) или же ей придется отнимать по два кубика от каждого броска из-за леденящего холода (существа с холодной кровью теряют четыре кубика и испытывают сильную физическую боль). Действие Холодного Шока продолжается в течение одной сцены.

Тип: Вирд.

☼☼Ледяная Корочка (Gelid Rime)

Это колдовство покрывает цель тонкой корочкой льда. Хотя эта корочка недостаточно прочна для того, чтобы удержать человека, она может замедлить цель, не говоря уже о том, что ее можно использовать для блокирования различных отверстий (например, замков).

Система: На суше Ледяная Корочка часто используется в сочетании с Королевством Мест для того, чтобы заставить преследователя подскользнутся. Кроме того, это колдовство прекрасно подходит для создания катков. Используемое Королевство определяет

то, что или кто покрывается льдом, тогда как количество успехов определяет толщину льда.

Успехи:

1 успех – "Папиросная бумага".

2 успеха – Четверть дюйма.

3 успеха – Полдюйма.

4 успеха – Три четверти дюйма.

5 успехов – Один дюйм.

Тип: Вирд.

☼☼☼ Ледяная Копия (Frost Facsimile)

Это весьма полезное в хозяйстве колдовство позволяет подменышу создать изо льда твердую копию определенного предмета. Этот подменыш практически никогда не остается безоружным, и всегда будет иметь под рукой полезный инструмент. Хотя копия все равно остается ледяным подобием первоначального предмета (Китэйну вряд ли удастся открыть ледяным ключом магнитный замок или прошибить стенку ледяным ломом), это колдовство может представлять исключительную пользу, позволяя быстро обзавестись нужным приспособлением или отвлечь внимание противника.

Система: Королевство определяет, что именно может скопировать подменыш, а количество успехов указывает на прочность создаваемого предмета. Обратите внимание на то, что температура окружающей среды может повлиять на конечный результат.

Успехи:

1 успех – Довольно хрупкий предмет.

2 успеха – Не слишком хрупкий, но довольно быстро тающий предмет.

3 успеха – Достаточно прочный предмет.

4 успеха – Предмет, который вряд ли сломается или растает.

5 успехов – Предмет, прочность которого не уступает прочности стали.

Тип: Вирд.

☼☼☼☼ Хрустальная Тюрьма (Crystal Prison)

Это опасное колдовство замуровывает жертву в глыбу льда. Обратите внимание на то, что жертва оказывается полностью обездвижена и может умереть от удушья, если лед закроет ее голову.

Система: Королевство определяет, что или кто может быть заключен в лед. Подменыш может попытаться использовать это колдовство точечно ("только рука с пистолетом" или "только ноги"), но при этом сложность его применения увеличивается на +1.

Как и в предыдущем случае количество успехов определяет толщину льда.

Успехи:

1 успех – Один дюйм.

2 успеха – Три дюйма.

3 успеха – Шесть дюймов.

4 успеха – Десять дюймов.

5 успехов – Один фут.
Тип: Химерическое или Вирд.

☼☼☼☼☼ Ледяное Сердце (Coldheart)

Разрушительное действие этого колдовства буквально замораживает жертву изнутри. В отличие от удушающего воздействия Хрустальной Тюрьмы, Ледяное Сердце представляет собой более мистический вариант заморозки, скорее напоминающий стазис: подменыш может даже использовать его в отношение самого себя в кризисные моменты. Тело жертвы колдовства становится настолько холодным, что к нему становится больно прикасаться. В замороженном состоянии цель находится без сознания, получает иммунитет к ядам, газам и прочим токсинам, и все метаболические процессы в ее теле останавливаются. Тем не менее, тело замороженной жертвы становится хрупким как лед, а оттаивание после того, как вас разбили на куски, сложно назвать чем-то приятным.

Система: Королевство определяет то, кто или что может подвергнуться заморозке.

Число успехов определяет количество времени, на протяжении которого цель остается замороженной. Если подменыш не проваливает бросок, он может установить любое количество времени, при условии, что оно не превышает набранное им количество успехов. К примеру, если Раэфинелль набирает четыре успеха на своем броске и хочет заморозить себя только на неделю, она может сделать это. Однако, если бросок окажется провален, она может оказаться замороженной на целый год.

Успехи:

1 успех – Один день.
2 успеха – Одна неделя.
3 успеха – Один месяц.
4 успеха – Один год.
5 успехов – Навсегда (хотя некоторые Китэйны говорят, что поцелуй может пробудить жертву).

Тип: Вирд.

Фокусы (Legerdemain)

Фокусы являются Искусством ловкости рук и иллюзий. Изначально основанное на иллюзиях и "сценичной магии", данное Искусство превосходит обычные трюки, позволяя подменышу воздействовать на физическую реальность. Подменыши, отвечающие за развлечения и увеселения в обществе подменышей (шуты, клоуны, паки и так далее) чаще всего специализируются именно в этом Искусстве. Хотя Фокусы так же считаются Искусством простолюдинов, его носителей подозревают не так сильно, как тех Китэйнов, которые используют Искусство Обмана; тем не менее, Неблагой пак, вооруженный этим Искусством, уж точно заслуживает внимания.

Хотя во многом это Искусство дублирует Обман, его использование отличается тем, что Фокусы позволяют создать материальную иллюзию, которая будет видна всем подменышам и зачарованным существам, тогда как Обман изменяет индивидуальное восприятие мира тем или иным существам. Некоторые подменыши даже считают, что применение этого Искусства создает временные химеры.

Атрибут: Ловкость.

☼ Притягивание (Gimmix)

Притягивание позволяет подменышам перемещать предметы с помощью телекинеза. С помощью этого колдовства, они могут двигать, вращать, метать, поднимать и разбивать предметы. Тем не менее, при этом им недоступно точечное манипулирование, подобное печатанию или набору телефонного номера. Фактически, Китэйны могут совершить все, что мог бы сделать обычный человек, если бы кто-то склеил его пальцы. Притягивание может использоваться в очень небольших местах, где с его помощью можно управлять предметами, которые подменыш обычно не видит или не может достать.

Банк для этого колдовства должен включать какой-то жест, отражающий метод применения данного колдовства.

Система: Королевство определяется тем, на что или на кого пытается воздействовать подменыш. К примеру, если он пытается поднять за уши пака, то ему понадобится Королевство Фей, тогда как для управления ножом на расстоянии он должен будет воспользоваться Королевством Предметов.

Количество успехов определяет силу телекинеза. В случае с метанием предметов, урон так же определяется силой колдовства (к примеру, если Сила равняется двум, то цель получит урон, равный двум Уровням Здоровья). Многократное применение этого колдовства рассматривается по отдельности, и не может считаться кумулятивным. Для того чтобы напрямую воздействовать с помощью этого колдовства на предмет или существо, размером с человека, понадобится пять успехов (что, впрочем, зависит от веса объекта) и соответствующее Королевство.

Это Искусство действует на протяжении всего одного раунда, и потому это колдовство необходимо накладывать снова и снова для того, чтобы поддерживать в воздухе поднятый заклинателем предмет. Кроме

того, как только определенный объект оказывается под воздействием Притягивания, персонаж может использовать пункт Гламура за каждый дополнительный раунд, в ходе которого он хочет сохранить власть над ним.

1 успех – Подъем 6 унций – Сила = 0.
2 успеха – Подъем 5 футов – Сила = 1.
3 успеха – Подъем 40 футов – Сила = 2.
4 успеха – Подъем 100 футов – Сила = 3.
5 успехов – Подъем 200 футов – Сила = 4.
Тип: Вирд.

☼☼ Пленение (Ensnare)

Это колдовство чаще всего используется в двух целях: во-первых, оно может заставить большой объект двигаться быстрее, и, во-вторых, с его помощью подменыш может пленить своего противника с помощью всего, что находится под рукой, подобно корням, старым фартукам, проводам и так далее.

Если подменыш пытается остановить какое-то существо, то древесные лозы, веревки и другие небольшие предметы неожиданно начинают двигаться, пытаясь схватить предполагаемую цель. Если поблизости нет подобных объектов, то цель все равно считает, что они где-то здесь, спотыкаясь об свои собственные ноги и оказываясь прикованной к одному месту с помощью химерических веревок или лоз.

С помощью другого метода применения этого колдовства, подменыш может заставить один предмет, вес которого не превышает 300 фунтов, двигаться и вращаться с достаточно высокой скоростью. Подобны предметы могут быть направлены в другое существо или предметы (что чаще всего вызывает немалые разрушения).

Система: Предмет, подвергающийся магическому воздействию, определяет природу Королевства, необходимого для использования этого колдовства.

Если подменыш направляет какой-либо предмет в живое существо, то данный предмет наносит три Уровня Здоровья урона за каждый успех, полученный при использовании колдовства. Для того чтобы успешно попасть в своего противника, подменыш должен сделать бросок Воли (сложность 7). При этом цель получает возможность сделать бросок Уклонения.

В случае с непосредственным Пленением, количество успехов определяет, насколько хорошо заклинателю удается Пленить свою жертву.

1 успех – Жертва спотыкается; необходимо сделать бросок Ловкости + Атлетики (сложность 6) для того, чтобы избежать падения.

2 успеха – Жертва оказывается Плененной; она должна сделать бросок силы (сложность 6) для того, чтобы вырваться.

3 успеха – Жертва оказывается Плененной; она должна превзойти количество успехов, выброшенное при наложении данного колдовства, на три или более при продолжительном броске Силы (сложность 6), для того, чтобы вырваться на свободу.

4 успеха – Так же, как и выше, но жертве необходимо выбросить пять успехов

5 успехов – Так же, как и выше, но жертве необходимо выбросить десять успехов.

Плененные существа пребывают в подобном состоянии до тех пор, пока не вырвутся на волю. Многократное использование этого колдовства не является кумулятивным (используйте самый высокий результат, полученный при использовании Пленения в отношении одной и той же цели).

Тип: Вирд.

☼☼☼ Подобие (Effigy)

Это колдовство создает дубликат предмета или существа, которое подменыш может видеть и к которому может прикасаться. Копия обладает всеми особенностями данного объекта, которые можно увидеть и ощутить. Подобие книги будет вполне материальным, и если оригинал в момент копирования был открыт, то Подобие окажется открытым на той же самой странице, где будет тот же самый текст.

Тем не менее, Подобие является только внешним, так как внутренние качества объекта с помощью этой магии не передаются. Подобие книги может быть открыто на той же самой странице, что и оригинал, и эта страница будет выглядеть точно так же, как и первоначальный вариант, но Подобие нельзя будет закрыть или пролистать. Заклинатель может добавить к Подобию "особые эффекты", используя один пункт Гламура за каждый эффект (например, даруя копии возможность открываться и закрываться, добавляя текст на других страницах и так далее). Обеспечение живых Подобий возможностью реалистичного передвижения и сознательной речи требует успешного броска Манипулирования + Хитрости (сложность зависит от трудности предпринимаемых Подобием действий).

Подобие существует до тех пор, пока заклинатель сохраняет концентрацию, или же до тех пор, пока он не перестанет думать о нем, или же копия не подвергнется воздействию Банальности. Подобие может находиться вне области зрения заклинателя, но при этом он не сможет создавать каких-либо особых эффектов, или же обеспечивать копию возможностью двигаться или говорить.

Подобие, оказывающееся неподалеку от банальных существ, начинает рассеиваться. (Любой подменыш, значение Банальности которого превышает значение его Гламура, в подобной ситуации считается банальным). За каждый раунд пребывания Подобия возле подобного существа, от общего количества успехов, выброшенных при использовании этого колдовства, отнимается один. Подобие, оказывающееся возле Людей Осени, рассеивается с удвоенной скоростью. Подобие полностью исчезает, когда окружающая Банальность доводит количество успехов до нуля. Подобие, с шестью продолжительными успехами, просуществует шесть раундов, или меньше, если заклинатель перестанет концентрироваться на нем (любое действие, отличное от концентрации получает сложность +1). В седьмом раунде, Подобие рассеивается. По мере рассеивания, копия теряет свою "целостность" и её недостатки становятся все более и более очевидными. Многократные применения Подобия являются кумулятивными.

Подобие не так-то легко уничтожить. Подобие, которому наносят урон с помощью химерического оружия или Вирда, теряет один из своих успехов, но и только. Подобие, которое таким образом опускается до нуля успехов, полностью рассеивается.

Система: Королевство определяется тем, что именно старается скопировать заклинатель.

Количество успехов определяет точность копии, а так же количество урона, которое Подобие может нанести противнику.

1 успех – Плохая копия

2 успеха – Значительные отличия

3 успеха – Незначительные отличия; может нанести ½ химерического урона

4 успеха – Почти совершенная копия; может наносить химерический урон

5 успехов – Точная копия; может наносить урон в качестве Вирда (но только в том случае, если заклинатель использует Подобие, как колдовство Вирда).

Тип: Вирд или Химерическое

☼☼☼☼ Похищение (Mooch)

Подменыш может мгновенно перемещать вещи из одного места в другое. Будучи излюбленным колдовством воров, Похищение вполне может переместить какую-то безделушку из кармана объекта в карман заклинателя. Тем не менее, оно действует только в том случае, если заклинатель видит предмет или хотя бы видел его в течение последних нескольких минут. Монета может быть Похищена в том случае, если она лежит перед подменышем, но при этом Похищение заметят все остальные Китэйны, которые находятся рядом.

Система: При использовании этого колдовства для Похищения предмета у какого-либо существа, подменыш использует Королевство, соответствующее владельцу предмета. К примеру, Лейн, пак, замечает, что у Анны, боггана, сегодня очень красивые шнурки на кедах, и ему сразу же хочется "позаимствовать" их. Для этого, ему понадобится Королевство Фей, так как Анна является богганом. Если бы его внимание привлек красивый браслет на запястье смертной девушки, продающей газеты, то ему понадобилось бы Королевство Людей.

Если предмет находится сам по себе, то используется то Королевство, которое отвечает непосредственно ему (обычно Королевство Предметов). И потому, если смертная девушка снимает браслет, который понравился Лейну, и кладет его на стопку журналов, то паку понадобится Королевство Предметов.

Количество успехов определяет, насколько качественно подменыш совершает Похищение. Для того чтобы определить, что нечто пропало (если, конечно же, эта вещь не лежит прямо у него на глазах), объект заклинания должен сделать бросок Восприятия + Бдительности (сложность 4 + количество успехов, полученные в результате Похищения).

Персонажи, обладающие навыком Воровства, получают автоматический успех при использовании Похищения

Тип: Вирд или Химерическое

☼☼☼☼☼ Призрачные Тени (Phantom Shadows)

Это колдовство представляет собой высшую степень создания иллюзий. Если Подобие способно создавать только неподвижную копию, то Призрачные Тени создают настоящие иллюзии и наделяют их особой чувствительностью. Созданная иллюзия может дублировать любой предмет или существо, и её практически невозможно будет отличить от оригинала, если, конечно же, осматривающий её не будет обладать зрением фэйри или соответствующими мистическими способностям. Это колдовство определяет, чего именно хочет заклинатель, и в точности выполняет его желания; тем не менее, если Китэйн забывает (или его заставляют забыть, к примеру с помощью Забытия) о существовании Призрачных Теней, то плод этой магии становится неуправляемой химерой, обладающей собственной волей и желаниями (спящий заклинатель не считается забывшим – в конце концов, его бессознательный разум помнит об этом колдовстве).

Призрачные Тени обладают точными параметрами с уникальными ограничениями. Призрачная машина не обязательно будет снабжена бензином, а Призрачный солдат может появиться без ружья, хотя это колдовство вполне может создать одежду для этого солдата. Созданный компьютер будет обладать операционной системой, но и только (никаких программ для создания таблиц, обработки текста или игр).

Призрачные Тени не могут использоваться для того, чтобы заставить объект выглядеть не так, как он выглядит на самом деле.

Система: Создаваемые предметы или существа определяют природу Королевства, которое используется для этого колдовства. С помощью Королевства Мест можно создавать целые призрачные (или химерические) здания.

В результате использования этого колдовства в действительности создается послушная заклинателю химера. В зависимости от его желания, эта химера может быть живой или неживой. Полученное количество успехов определяет, насколько убедительной является иллюзия, и каким могуществом она обладает. Многократные использования Призрачных Теней являются кумулятивными, как, впрочем, и Подобия. Каждый раз, когда используется это колдовство, заклинатель получает пять пунктов создания химеры за каждый успех. После этого Китэйн может создать химеру, используя правила создания химер, описанные на странице 220 для живых химерических существ, или же обратиться к Приложению, где описаны неживые химеры.

Химера, созданная с помощью Призрачных Теней, продолжает существовать до тех пор, пока заклинатель обеспечивает её Гламуром. Маг должен обеспечивать Тени как минимум одним пунктом Гламура в день, так как в противном случае они исчезают. Призрачные Тени, которые были освобождены и стали настоящей химерой, начинают искать свой собственный Гламур – добывая его всеми возможными средствами.

Призрачные Тени могут наносить химерический урон всем, включая зачарованных смертных и сверхнатуралов. Объект может попытаться победить химеру с помощью своего неверия, сделав бросок Восприятия + Проницательности с 7 сложностью. Если неверящий

получает больше успехов, чем заклинатель при создании Призрачных Теней, то Тени сразу же рассеиваются.

Банальность так же имеет неприятное свойство рассеивать иллюзию, как, впрочем, и в случае с Подобием, хотя в этом случае рассеивание идет медленнее; общее количество успехов уменьшается со скоростью один успех в час. (Иллюзии, которые являются уж очень "невероятными", подобные отплясывающей чечетку рыбе, рассеиваются быстрее, хотя это определяет Рассказчик). Присутствие Людей Осени заставляет Призрачные Тени рассеиваться с удвоенной скоростью.

1 успех – Расплывчатый образ (5 пунктов).

2 успеха – Выглядит реальной, но только в том случае, если не присматриваться слишком внимательно (10 пунктов).

3 успеха – Все, за исключением мельчайших деталей, является завершенным (15 пунктов).

4 успеха – Только незначительные недостатки (20 пунктов).

5 успехов – Идеальный образ (25 пунктов).

Тип: Химерическое (Призрачные Тени, ставшие “реальными” в результате обращения к Вирду, должны поддерживаться с помощью использования пунктов Воли, которые должны затрачиваться в течение каждого раунда).

Метаморфозы (Metamorphosis)

В древние времена обличья фэйри были такими же изменчивыми, как и сами грезы. Отголоском этой удивительной способности Китэйнов стало Искусство Метаморфоз. Именно с его помощью прекрасных принцев превращали в жаб, детей - в лебедей, а молодых королей - практически во все, что только можно было вообразить. Хотя монополия на это Искусство не принадлежит простолюдинам, оно активно использовалось в годы, последовавшие Раскола, когда умение спрятаться среди смертных часто становиться вопросом жизни и смерти.

Это Искусство позволяет превратить одно живое существо в другое; таким образом, с его помощью фея-крестная может превратить мышей в лошадей, но чтобы превратить тыкву в карету или человека в стул, потребуется искусство Изначальности.

Система: Базовая продолжительность колдовства Искусства Метаморфоз равняется одному раунду; для увеличения его продолжительности заклинатель может использовать дополнительные успехи, оставшиеся после достижения минимального их количества, необходимого для успешной работы колдовства (смотрите таблицу, приведенную ниже). Например, с пятью успехами персонаж, использующий Имитацию (третий уровень Искусства Метаморфоз) может выглядеть как тролль в течение одного часа или как точная копия конкретного тролля в течение одного раунда.

Успехи:

1 успех – Одна минута.

2 успеха – Один час.

3 успеха – Двенадцать часов.

4 успеха – Один день.

5 успехов – Три дня.

Затрата пункта временного Гламура добавляет один уровень к продолжительности колдовства (т.е. одна минута становится одним часом).

Атрибут: Выносливость.

☼ Тайное обличье (Hidden Form)

Это колдовство позволяет подменышу замаскировать себя или другое живое существо с помощи игры света, тени и цвета у него его теле. Это особенно полезно в лесу или других местах, где регулярно чередуются свет и тень. Стоит отметить, что это колдовство влияет только на зрение; то, что вы невидимы, еще не означает того, что вас невозможно услышать.

Система: Сложность обнаружения подменыша увеличивается на 3 пункта. Количество успехов определяет продолжительность колдовства. Это колдовство отличается от Закрытых Глаз (второго уровня Искусства Обмана) тем, что это физический, а не ментальный камуфляж, в результате чего он также распространяется на камеры наблюдения.

Тип: Вирд.

☼☼ Имитация (Impersonate)

С помощью этого колдовства подменыш может изменить свой облик для того, чтобы выглядеть как другая личность или представитель другого кита; это не дает имитатору сверхъестественных способностей или Прав Рождения того, кого он имитирует (т.е. имитируя мастера-нокера, вы не получите ни его навыков изготовления химер, ни его высоких познаний в области Искусств). Голос цели более или менее напоминает голос того, кого он имитирует, но для того, чтобы обмануть внимательного слушателя, ей потребуется прибегнуть к некоторым навыкам актерского мастерства.

Система: Изменения могут воздействовать на истинный облик феи (т.е. носить химерический характер) или же затрагивать и ее смертное обличье (в данном случае речь пойдет о воздействии Вирда). Количество успехов определяет точность деталей. Сначала это Искусство накладывает изменения "широкими мазками", и только затем переходит к деталям, так что для того, чтобы выглядеть как конкретное представитель своего собственного кита, заклинателю все равно потребуется пять успехов.

1 успех – Вы отдаленно напоминаете представителя другого кита (Ваша кожа приобретает синеватый оттенок).

2 успеха – Вы можете сойти за представителя другого кита, если на вас не будут обращать особого внимания (Вы выглядите как низенький тролль, страдающий ожирением).

3 успеха – Большая часть деталей верна (Вы действительно похожи на тролля).

4 успеха – Вы напоминаете конкретную личность (Вы старший Неблагой кузен Лироса).

5 успехов – Практически точная копия конкретной личности (Генерал Лирос, сэр!).

Помните, что размер имитируемого существа должен примерно совпадать с размером заклинателя, если только вы не используете третий уровень Искусства Метаморфоз.

Тип: Вирд или Химерическое.

☼☼☼ Спросите Алису (Go Ask Alice)

Именно из-за этого колдовства фэйри также называют "Маленьким Народцем". Учитывая то, что крошечным существам гораздо легче укрыться от любопытных глаз смертных, подменыши часто пытаются стать как можно меньше ростом. Некоторые фригольды специально сооружаются с очень маленькими входами, через которые не смогут протиснуться люди обычного размера, в результате чего подобные места становятся исключительно надежным убежищем для тех, кто владеет этим колдовством.

Система: Количество успехов определяет степень изменений роста подменыша. Это колдовство можно использовать несколько раз для того, чтобы изменить получившийся рост или увеличить продолжительность данного состояния, в результате чего 10 успехов позволят объекту колдовства оставаться величиной с хлебницу в течение трех дней. Как и в случае с Имитацией, это колдовство может

изменить рост как истинного облика феи, так и ее смертного обличья. Не стоит забывать, впрочем, что десятиметровый великан с очень высокой вероятностью пострадает от воздействия Банальности, если его заметят смертные.

1 успех – 3/4 или 1 1/2 обычного роста.
2 успеха – 1/2 или 2 обычного роста.
3 успеха – 1/4 или 2 1/2 обычного роста.
4 успеха – 1/8 или 3 обычного роста.
5 успехов – 1/16 или 3 1/2 обычного роста.

Тип: Вирд или Химерическое

☼☼☼☼ Уроки Мерлина (Merlin's Lessons)

В волшебных сказках нередко встречаются упоминания о том, как принцессы превращаются в птиц, принцы - в жаб, ведьмы - в кошек, а крестьяне - в тритонов (но не волнуйтесь, у всех этих историй хороший конец). Все эти трюки феи проделывают именно с помощью этого колдовства.

Система: Успехи определяют продолжительность воздействия колдовства. За дополнительный пункт Гламура объекту колдовства можно придать природные преимущества и способности животного - например, превратившийся в летучую мышь подменыш сможет летать и использовать эхолокацию. Для значительного изменения массы заклинателю потребуется воспользоваться колдовством Спросите Алису (третий уровень Искусства Метаморфоз).

Тип: Вирд.

☼☼☼☼☼ Мифическое превращение (Mythic Transformation)

Мифическое Превращение является одной из самых могущественных, но в то же время опасных разновидностей колдовства, известных современным подменышам. Благодаря ему подменыш может превратиться в полноценное мифическое существо, подобное дракону, мантикоре или жар-птице.

Подменыш фактически становится порождением Грезы со всеми силами и слабостями, присущими этим существам. Подменыш, превратившийся в дракона, к примеру, сможет летать и выдыхать пламя, но будет также подвержен чудовищной жадности и обзаведется роковым уязвимым местом в своей чешуйчатой шкуре. Аналогичным образом, подменыш в обличье единорога сможет исцелять своим рогом, но будет испытывать отвращение к "нечистым" людям. Способности и слабости того или иного облика определяются Рассказчиком.

Использование этого колдовства сопряжено со многими опасностями. В силу того, что подменыш является настоящим мифическим существом, Банальность медленно разъедает саму его сущность. Подменыш теряет Гламур со скоростью один пункт в час. Как только его запасы Гламура достигают нуля, он начинает терять уровни Здоровья с той же скоростью.

Более того, если смертный скептик увидит подменыша, этот подменыш может быть изгнан в случайное место в Грезе так же, как

это может произойти с химерой (смотрите страницу 224 базовой книги ***Подменышей: Грезы***).

Система: Это очень могущественное, но дорогостоящее колдовство. Для полной трансформации (включающей все способности и слабости мифического зверя) подменыш должен пожертвовать пункт постоянного Гламура помимо обычных затрат Гламура; в противном случае подменыш просто принимает внешний облик зверя. Для значительного изменения размеров ему потребуется третий уровень Искусства Метаморфоз.

Тип: Вирд.

Именование (Naming)

Это редкое Искусство яростно оберегается придворными провидцами и немногочисленными простолюдинами, принадлежащими к Хрустальному Кругу. Ходят слухи о том, что все члены Хрустального Круга постигают это Искусство после своего присоединения к этой организации – причем эти слухи до сих пор никто не подтвердил и не опроверг. Истинные Имена хранят в себе сущность Гламура, а также предоставляют возможность управлять душами своих владельцев, если, конечно же, именующий обладает достаточной силой. Стремящийся к власти провидец сможет без особых проблем захватить власть при дворе с помощью незаконного использования Искусство Именования. Известны несколько случаев, когда предпринимались подобные попытки, и прекрасным примером этого является история с Малахи Тадкастером. Изменив Истинное Имя барона Сейро, он заставил этого высокомерного аристократа превратиться в лошадь, на которой он приехал ко двору. Вскоре после этого, три загадочных сестры, назвавших себя Норнами, нанесли визит самому Малахи. В результате этого визита Малахи исчез и никто больше ничего о нем не слышал. Следует отметить, что все письменные упоминания о нем также исчезли, как если бы они были записаны на гоблинском пергаменте. Его имя сохранилось только в пересказах и историях Китэйнов и до сих пор служит предупреждением неосторожным заклинателям, играющим с чужими именами.

Искусство Именования не действует против того, кому известно ваше Истинное Имя. Ваша магия будет просто бессильна против того, кто уже знает ваше имя, тогда как вы не знаете, как зовут его самого.

Начинающие персонажи не должны владеть Искусством Именования, так как оно известно очень немногим Китэйнам, помимо представителей Хрустального Круга или благородных аристократов.

Атрибут: Интеллект

☼ Заклинание поиска (Seek 'n' Spell)

Использование этого колдовства позволяет вам узнать значение любого написанного текста. Вы можете читать практически на любом языке, даже в том случае, если трактаты защищены магическими оберегами (хотя магия оберега может воздействовать на читателя, как в примере, представленном в описании Оберега Ткача (смотрите Пятую Главу базовой книги ***Подменыши: Греза***). Для каждого нового текста необходимо использовать новое колдовство.

Основная тематика текста определяет Королевство, которое используется в том или ином случае. Книга, посвященная средневековому оружию, которая при этом написана на латыни, может быть прочитана с помощью Королевства Предметов. Фея, использующая Королевство Природы, сможет расшифровать рукопись, описывающую флору Латинской Америки.

Подменыши, которые не уверены в том, что они обладают Королевством, необходимым для использования данного колдовства, могут сделать бросок Проницательности + Восприятия (обычно по 7 сложности, которая возрастает в случае наличия защитного

колдовства, оберегов и т.д.) для того, чтобы определить приблизительную тематику текста.

Королевства:

Люди – Вы можете расшифровывать тексты, посвященные людям или человеческим отношениям.

Феи – Вы можете читать манускрипты, связанные с феями или магией.

Природа – Вы можете расшифровывать тексты, посвященные природе и природным объектам.

Предметы – Вы можете переводить трактаты, связанные с созданием предметов и машин.

Места – Вы можете расшифровывать тексты, описывающие различные места.

Успехи: Количество успехов указывает на то, сколько информации удается получить при чтении того или иного трактата.

1 успех – Отрывочное понимание с несколькими понятными деталями.

2 успеха – Достаточно ясное понимание текста, хотя и позволяющее разобрать всего несколько деталей.

3 успеха – Полное понимание текста, включая все необходимые детали.

4 успех – Исключительно качественное понимание текста, с осознанием подтекста или любого скрытого в тексте дополнительного смысла (Китэйн также получает доступ к зашифрованной в тексте информации).

5 успехов – Все так же, как и выше, но при этом Китэйн может задать еще три вопроса, касающихся автора текста, и получить на них ответы.

☼☼ Руна (Rune)

Это колдовство высвобождает абстрактную мистическую энергию, стоящую за символами, которые обычно именуются рунами. Помимо избранного вами Банка, вы изображаете символ на объекте, который вы хотите зачаровать. Это колдовство обычно усиливает другие разновидности магии Китэйнов или влияет на их действие. К примеру, тролль Родерик хочет использовать Руну для того, чтобы увеличить силу ударов своего боевого топора. Он изображает на топоре соответствующую руну, применяет Банк, и получает три успеха на броске колдовства. В результате этого, он получает три дополнительных успеха в случае удара топором. Тем не менее, персонаж должен выбросить хотя бы один успех для того действия, которое он пытается совершить, прежде, чем он будет прибавлять дополнительные успехи, полученные благодаря Руне – в конце концов, это колдовство не обеспечивает автоматической успешности любого действия. Руна продолжает действовать в течение одного раунда (действие колдовства завершается даже в том случае, если удар топором проходит мимо противника).

Королевства: Королевство определяет, что именно подвергается воздействию. К примеру, руна, изображенная на топоре, может помочь персонажу нанести удачный удар противнику, тогда как руна,

изображенная на стене, может поспособствовать подменышу в использовании Искусства Странствий.

Люди – Руна может быть нанесена на ту или иную персону.

Феи – Описывает цель колдовства.

Природа – Описывает цель колдовства.

Предметы – Описывает объект колдовства.

Места – Описывает место использования колдовства.

Успехи: Успехи прибавляются к тем успехам, которые получаются при совершении того или иного действия. Данное колдовство действует в течение одного раунда.

☼☼☼ Рунический Круг (Runic Circle)

Это колдовство создает защитный круг вокруг объекта или же привязывает его к предмету, который затем можно перемещать с места на место. Данный круг действует в качестве невидимого щита, который оберегает своего владельца от сверхъестественных сил. Помимо обычного Банка, вы должны изобразить рунический круг на полу или на предмете (что, обычно, занимает целый раунд).

Королевства: Королевство определяет, для чего именно применяется это колдовство. Каждое Королевство обладает своими достоинствами и недостатками; таким образом, Рунический Круг, использованный вместе с Королевством Мест, сможет защитить большее количество людей, но при этом не сможет передвигаться, как в случае с Королевством Предметов. Однако, в последнем случае, предмет, на который было наложено это колдовство, может быть утерян или похищен, хотя, в то же время, это не распространяется на Рунический Круг, использованный по отношению к человеку с помощью Королевства Людей, что свидетельствует лишь о безграничных возможностях применения данного колдовства.

Люди – Описывает цель колдовства.

Феи – Описывает цель колдовства.

Природа – Описывает цель колдовства.

Предметы – Описывает объект колдовства.

Места – Описывает место использования колдовства.

Успехи: Количество успехов определяет защитную силу Круга, который будет оберегать своего владельца до тех пор, пока он не покинет круг или не выпустит из рук оберег.

1 успех – Защита от всех Искусств первого уровня.

2 успеха – Защита от всех Искусств первого-второго уровня/всей магии Сфер первого уровня.

3 успеха – Защита от всех Искусств первого-третьего уровня/всей магии Сфер первого-второго уровня/всех остальных сверхъестественных способностей (Даров, Дисциплин и т.д.) первого уровня.

4 успеха – Защита от всех Искусств первого-четвертого уровня/всей магии Сфер первого-третьего уровня/всех остальных способностей первого-второго уровня.

5 успехов – Защита от всех Искусств первого-пятого уровня/всей магии Сфер первого-четвертого уровня/всех остальных способностей первого-третьего уровня.

☼☼☼☼ Благословение (Saining)

Использование этого колдовства позволяет заклинателю определить Истинное имя своей цели. Чаще всего оно используется во время ритуала Благословения недавно пробудившегося Китэйна, но довольно часто его применяют в гораздо более неприятных и отвратительных целях. Все вещи обладают своими Истинными Именами, даже телевизоры или машины. Подменыши, владеющие данным колдовством, могут узнать Истинное Имя любого существа или предмета, что дает им определенную власть над ним, особенно в том случае, если они обладают последним уровнем этого Искусства, именуемым Переплетением. Для того, чтобы определить, сколько букв наличествует в том или ином имени, вы можете обратиться к приведенной ниже таблице.

Бросок (2D10)	**Количество букв**
2	3
3-5	4
7-9	6
10-13	7
14-18	8
19-20	12

Королевства: Королевство определяет то, кто или что подвергается воздействию.

Люди – Описывает цель колдовства.

Феи – Описывает цель колдовства.

Природа – Описывает цель колдовства.

Предметы – Описывает объект колдовства.

Места – Описывает цель колдовства.

Успехи: Количество успехов, определяет, сколько именно букв имени открылось заклинателю. Имя не может быть использовано до тех пор, пока заклинателю не будут известны все буквы.

1 успех – 1 буква

2 успеха – 2 буквы

3 успеха – 4 буквы

4 успеха – 5 букв

5 успехов – 7 букв

☼☼☼☼☼ Переплетение (Reweaving)

Изменяя ключевые руны в Истинном Имени цели, заклинатель может раз и навсегда изменить саму ее природу. Благой может стать Неблагим, одно Наследие может смениться другим и так далее. Заметьте, что Китэйн, использующий это колдовство, не может заставить цель совершить что-то невозможное (т.е. слуаг, к примеру, может стать изящным царедворцем, но при этом он будет вынужден продолжать разговаривать шепотом). Заклинатель также должен знать Истинное Имя своей цели, прежде, чем он начнет использовать данное колдовство.

Переплетение может использоваться для воздействия не только на людей, но и на другие предметы. Хотя, в случае с живыми и

разумными существами данное колдовство может осуществить лишь частичные изменения, оно, фактически, способно полностью преображать неживые объекты и низших существ. Таким образом, обычный камень может быть превращен в цветок, а рыба может превратиться в песок. Даже отдельные места могут преображаться с помощью применения этой поразительной силы.

Королевства: Королевство определяет, кто или что подвергается воздействию.

Люди – Описывает цель колдовства.

Феи – Описывает цель колдовства.

Природа – Описывает цель колдовства.

Предметы – Описывает объект колдовства.

Места – Описывает цель колдовства.

Успехи: Количество успехов определяет то, насколько радикальные изменения ожидают объект воздействия данного колдовства.

1 успех – Незначительное изменение; вкусы или привычки. Объект перестает жевать жвачку, тогда как комната становится менее холодной. Аналогичным образом, цвет стен может измениться с красного на зеленый.

2 успеха – Умеренные изменения; интересы или настроения. Рычащий тигр внезапно сворачивается в клубочек и начинает мурлыкать, а интересы заядлого игрока в компьютерные игры сменяются чем-то гораздо более достойным (ролевыми играми, к примеру). Приятная, солнечная комната становится мрачной и зловещей.

3 успеха – Значительные изменения; внутренняя природа. Изменение Дворов или получение винтовки, сопряженное с пониманием того, что истинное призвание этого человека связано с пресс-папье, а не с оружием. Превращение банка в коммунистический коллектив.

4 успеха – Тотальные изменения; истинное призвание. Изменение Наследий на те, которые больше соответствуют вкусу заклинателя, или же наделение пороха съедобными качествами. Превращение церкви в аллею для боулинга.

5 успехов – Окончательное преображение; духовные метаморфозы. Обретение вампирами Голконды или наделение их Верой. Перераспределение очков персонажа между Социальными и Ментальными Атрибутами. Превращение призраков в Спектров. Преображение Белого Дома в общественную уборную.

Онейромантия (Oneiromancy)

Уже после того, как это Искусство было опубликовано в Обитателях Грезы (Denizens of Dreaming), Крис Ховард сообщил, что дополнительные затраты Гламура, упомянутые в описании уровней Искусства, являются ошибкой. Именно поэтому в данной книге приводится исправленная версия Искусства Онейромантии.

“Из всех тех опасностей, с которыми мы столкнулись за последние тридцать лет, главной стало возвращение Онейромантов. Если нам не удастся их остановить, то я могу предсказать лишь полную гибель Народа Грезы.” Так во время недавнего тайного заседания Парламента Грез сказал Герцог Дрэй. Хотя буквальный перевод этого слова означает гадание через сны, Онейромантия, в действительности, представляет собой нечто гораздо большее - в сути своей, она позволяет сделать сны реальностью. Считающееся творением Фоморов (которые предположительно могли добиваться с его помощью гораздо больших результатов, нежели те, которые перечислены ниже) это Искусство является не слишком-то распространенным даже среди представителей Темного Рода. Тем не менее, при всем при этом оно остается бесценным оружием в руках вернувшихся Обитателей. Подменыши находят его особенно опасным, так как это Искусство крайне эффективно размывает границы между сном и явью, истинным и воображаемым. Некоторые из вернувшихся Обитателей используют его для того, чтобы похищать или уничтожать Мечтателей, захватывать фригольды и убивать подменышей. Для того чтобы воздействовать на кого-то с помощью описанного ниже колдовства, заклинателю потребуется какая-то ценная вещь, принадлежащая его жертве. Для установления симпатической связи требуется затрата одного пункта Гламура, после чего бросок Гламура (сложность 7) определяет то, сколько раз с помощью этой вещи может быть использовано Искусство Онейромантии, прежде, чем она окажется потеряна для Грезы. И, наконец, в день, предшествующий использованию колдовства, заклинатель должен увидеть свою жертву (следует отметить, что он может сделать это с помощью магии).

Атрибут: Интеллект.

☼ Онейродиния (Oneirodynia)

Это способность позволяет насылать сны. Заклинатель едва ли способен определять их непосредственное содержание, но он может предопределить их суть - обычно с помощью двух или менее слов (к примеру, спокойный полет, сексуальный кошмар или доброе предзнаменование). Заклинатель так же может "подсадить" в сон один образ (им может быть определенный запах, мелодия, место и так далее).

Система: Заклинатель делает противоположный бросок Интеллекта + Королевства против текущего значения Воли или Банальности цели (в зависимости от того, что выше). За каждый успех, набранный заклинателем, объекту колдовства придется видеть один и

тот же сон в течение еще одного дня. Таблица Туманов, приведенная в базовой книге ***Подменышей: Грезы*** определяет, насколько хорошо объект колдовства помнит сон после пробуждения.

Тип: Химерический.

☼☼ Онейрокрития (Oneirocritia)

Так же именуемое "чтецом снов", это колдовство позволяет Онейроманту заглядывать в чужие сновидения. Хотя оно действительно бесценно в деле получения материала для шантажа или вызнавания наиболее сокровенных тайн, должная интерпретация увиденного может представлять собой нелегкую задачу. Рассказчику рекомендуется подавать образы, предстающие в сновидениях, как можно более фрагментарным образом, чтобы заклинателю пришлось потрудиться, пропуская через себя множество непонятных и хаотичных картин, заполняющих большую часть сновидений, прежде, чем ему удастся обнаружить истину.

Система: Заклинатель делает бросок Интеллекта + Королевства (сложность равняется текущему значению Воли или Банальности цели, в зависимости от того, что выше). За каждый успех, набранный заклинателем, ему удается прочесть один час сна цели. Он так же может "ловить" части сновидений, сохраняя их в кристалле особой формы. Для этого ему требуется потратить дополнительный пункт Гламура и сделать бросок Гламура (сложность 7). Онейроманту удается поместить в кристалл один отрывок сновидения (к примеру, часть, где спящая женщина с наслаждением убивает своего мужа) за каждый успех. Другой Онейромант может "прочитать" кристалл с помощью этого колдовства, сделав успешный бросок Интеллекта + Королевства Предметов (сложность 7). Каждый успех позволяет просмотреть один отрывок сновидения, сохраняющийся в кристалле.

Тип: Химерический.

☼☼☼ Онейратаксия (Oneirataxia)

На этом уровне Искусства заклинатель может заставить полночные фантазии жертвы проникнуть в часы ее бодрствования, тем самым, размывая границу между сном и явью. Сновидения жертвы становятся реальностью, принимая обличье самодостаточных химер, которых могут видеть только Мечтатели. (В то же время, стоит отметить, что обладатели высокой Проницательности так же способны заметить их боковым зрением). Эти химеры являются безвредными фантазмами, лишенными какой-либо материальной формы. Тем не менее, в глазах того, кто породил их, они кажутся более чем реальными, следуя по его стопам изо дня в день и, зачастую, доводя своих несчастных жертв до безумия (особенно в том случае, если они представляют собой воплощение вины или какой-либо неприятной тайны).

Система: Заклинатель делает противоположный бросок Интеллекта + Королевства против текущего значения Воли или Банальности цели (в зависимости от того, что выше). За каждый успех,

набранный заклинателем, объекту колдовства придется сталкиваться со своими ожившими сновидениями в течение одного дня.

Тип: Химерический.

☼☼☼☼ Обморок (Syncope)

Часто связываемое с остановкой "сердца" или внезапной утратой воли к жизни, это колдовство позволяет Обитателю проникать в сны и взаимодействовать там с их создателем. Заклинатель может создавать фантомные химеры и определять общую природу сна (хотя при этом реакция сновидца остается ему неподвластной). Главная опасность, которую представляет собой это колдовство, связана с тем, что оно позволяет заклинателю похищать у своих жертв Гламур или Выносливость. Именно оно послужило прообразом столь распространенных легенд о суккубах и ведьмах, которых проникают в чужие сновидения.

Система: Заклинатель делает противоположный бросок Интеллекта + Королевства против текущего значения Воли или Банальности цели (в зависимости от того, что выше). За каждый успех, заклинатель может проникнуть в грезы жертвы в течение одного полного цикла сна. Для того чтобы похитить жизненную силу или Гламур, заклинатель должен потратить дополнительный пункт Гламура, и сделать противоположный бросок Интеллекта + Королевства против текущего значения Воли или Банальности цели (в зависимости от того, что выше). После этого он может похитить один пункт Гламура или Выносливости за каждый выброшенный успех, повторяя это в течение каждого цикла сна. Следует отметить, что Атрибуты жертвы не могут опуститься ниже единицы в одном из этих снов. Раз в течение цикла сна, владеющие зрением фей могут попытаться сделать бросок Восприятия + Проницательности (сложность 8), чтобы понять, что кто-то "играется" с их собственными снами или же снами тех, за кем они наблюдают. Осознав это, спящий может попытаться сделать противоположный бросок Воли, чтобы изгнать незваного гостя из своего разума. Для того чтобы помочь кому-то другому, подменышу достаточно разбудить сновидца, прервав, тем самым, цикл сна.

Тип: Вирд.

☼☼☼☼☼ Очищение (Expiation)

Именуемое так в силу своей способности выжигать из своих жертв весь физический "сор", это колдовство способно превращать обитателей и предметы Мира Осени в грезы. Жертва этого колдовства становится живой, разумной химерой, после чего в меру своих сил и возможностей учится справляться с условиями своего нового существования. Новорожденные химеры не получают присущие им Свойства автоматически; тем не менее, все наличествующие у них в Мире Осени сверхъестественные способности получают соответствующие химерические эквиваленты. Таким образом, торговец машинами, обманувший Обитателя, определенно окажется беззащитным (и явно напуганным) в своем новом положении, тогда как оборотень сможет

использовать химерические эквиваленты своих Даров. В случае с продолжительным Очищением, жертва все дальше и дальше отдается от Мира Яви. Воспоминания о пропавшем человеке также стираются с различной скоростью, что напрямую зависит от того, сколько людей его знало (вполне логично, что безымянного бродягу заставить исчезнуть гораздо легче, нежели какую-то знаменитость). Со временем пропадают даже физические доказательства того, что этот человек некогда существовал (фотографии, свидетельство о рождении и так далее), хотя до поры до времени они все еще могут пробудить воспоминания о нем в памяти других людей. Аналогичным образом обстоит ситуация с другими Королевствами, так как определенно легче заставить исчезнуть набор ключей, нежели известный собор (не говоря уже о волне Банальности, которая может обрушиться на заклинателя в случае с последним событием). Слухи о том, что с пропавшим Королем Дэвидом могло произойти нечто подобное, вызвали немалую панику среди некоторых из его приближенных.

Система: Заклинатель делает противоположный бросок Интеллекта + Королевства против текущего значения Воли или Банальности цели (в зависимости от того, что выше). Количество успехов определяет продолжительность воздействия колдовства. Те, кто подвергся Ритуалу Пути Подменыша, получают два дополнительных кубика к броску Воли, отображающему сопротивление Очищению. Следует отметить, что это колдовство не действует на Обитателей, химер, Таллэйнов и других существ, которые уже пребывают в полностью нематериальной форме, хотя, при этом, Очищение способно заставить Обитателя покинуть тело, которым он завладел, или же разрушить магию Проявления. Обитатель, который завладел чьим-то физическим телом, может внезапно оказаться перед очень удивленным человеком-химерой, тогда как подменыш или Проявленный Обитатель неожиданно может принять Облик Фантома. Даже те, кто подвергся постоянному Очищению, могут со временем вернуть себе свое материальное тело, но для этого им придется преодолеть немало трудностей. Тем не менее, как только последний из живущих забывает жертву (независимо от того, сколько успехов было выброшено на первоначальном броске) никакая сила, кроме согласия самого заклинателя не сможет вернуть ее обратно – хотя, при этом, она может вечно жить в Грезе.

Успехи:

Один успех – Один день. Те, кто встречались с жертвой один или два раза, забывают о ней.

Два успеха – Одна неделя. О жертве забывают ее отдаленные родственники.

Три успеха – Один месяц. Те, кто встречаются с жертвой каждый день, забывают о ее существовании.

Четыре успеха – Один год. О жертве забывают друзья. Незначительные материальные атрибуты ее существования (фотографии, личные вещи и так далее) исчезают или заменяются другими.

Пять успехов – Жертва исчезает навсегда. О ней забывают как враги, так и любимые. Все оставшиеся напоминания о ней в Мире Осени (банковские счета, личные письма, произведения искусства и так

далее) исчезают, заменяются другими или меняют хозяев в течение следующих нескольких лет.

Тип: Вирд.

Изначальность (Primal)

Многие силы подменышей связаны с элементальной близостью их душ и сил природы. В древние времена, духи скал и деревьев нашептывали свои тайны феям, которые жили в лесах и пещерах. Способность слышать шепот лесов была утрачена большинством подменышей во время Раскола, и сохранилась лишь среди Неодушевленных. Одной из первых вещей, которым Неодушевленные научили подменышей после Раскола, стала возможность вновь слышать этот шепот.

Теперь Неодушевленные в большинстве своем уснули, и Искусство, которое они даровали Китэйнам – Изначальность – по слухам является только частью той мудрости, которой некогда обладали духи природы. В знак благодарности этим существам, различные виды колдовства, связанные с Изначальностью, были названы по имени духов, которые помогли феям восстановить связь с природой.

Китэйны часто считают подменышей, специализирующихся на Изначальности, чем-то вроде "соли земли": простыми, надежными и честными. Это упрощение часто становится поводом для шуток, которые особенно любимы паками ("Эй, тролль! Ты слышал о дочери фермера, которая любила шептаться с ивами...")

Это Искусство не может воздействовать на предметы, сделанные из чистого железа, хотя это не относится к его сплавам, подобным стали.

Атрибут: Выносливость.

☼ Шепот Ивы (Willow Whisper)

Это колдовство позволяет подменышу говорить с чем угодно, даже с существами, которые изначально неспособны говорить или понимать человеческую речь. Так, Шепот Ивы может наделить даром речи книги, мебель, камни, растения, здания, чужих…все, что угодно. Существует только одно единственное ограничение этого колдовства: все вопросы должны задаваться шепотом. Использование Шепоты Ивы в месте, подобному футбольному стадиону в разгар игры, будет, мягко говоря, бесцельным.

Кроме того, неразумные предметы обладают соответствующим интеллектом; с камнями и деревьями может быть очень интересно поболтать, но они предоставляют информацию весьма специфичным образом. Для дуба 20 лет – это "совсем недавно", тогда для камня несколько тысяч лет пролетят, как одно мгновение. Рассказчики должны наделять неживые предметы характерами, соответствующими их природе.

Система: Чаще всего с этим колдовством используются Королевства Природы и Предметов, что зависит от того, с чем именно пытается связаться заклинатель.

Количество успехов указывает на то, сколько именно вопросов можно будет задать, как, впрочем, и ясность получаемых ответов. Многократные использования этого колдовства являются

кумулятивными, хотя каждое новое успешное применение Шепота Ивы производится со сложностью +1.

Использующееся Королевство связано с предметом, с которым общается подменыш.

1 успех – Неразборчивое бормотание, запутанные ответы; можно задать всего один вопрос.

2 успеха – Непонятные, неясные ответы; доступно всего три вопроса.

3 успеха – Ясные, но странные ответы (предмет мыслит терминами, непонятными ни людям, ни феям); колдовство действует на протяжении одной сцены.

4 успеха – Ясные, прямолинейные, но очень нудные ответы; колдовство действует на протяжении одной недели.

5 успехов – Прозрачные, ясные, интересные ответы; колдовство действует на протяжении месяца.

Тип: Химерическое.

☼☼ Изначальная Мощь (Eldritch Prime)

Заклинатель, использующий это колдовство, может призвать один из следующих природных элементов: огонь, воду, землю, воздух или дерево. Колдовство заставляет элемент появиться в наиболее естественной для него форме: вода обрушивается на землю в виде ливня, или наоборот вырывается из-под земли, подобно источнику; дерево вырастает из земли, или же какой-то предмет покрывается корой. При этом элемент может появляться и в не слишком природных условиях (так, дождь может идти и под крышей), но он не может проявляться в неестественной или искусственной форме. Подменыш не может заключить своего противника в деревянную коробку, но при этом он может сделать так, чтобы вокруг него из земли поднялись корни, создав тем самым самую, что ни на есть естественную клетку.

Система: Для обычного сотворения природных элементов требуется Королевство Природы. Если заклинатель хочет с их помощью воздействовать на кого-то или что-то, то применяется и Королевство Природы, и то, которое отвечает объекту воздействия.

Количество успехов определяет, в каком количестве появляется тот или иной элемент. За каждые два полученных успеха (округляется вверх), подменыш может создавать эффект, выражающийся в одном кубике (как это обычно бывает в случае с вызовом огня и воздуха) или же одном Уровне Здоровья защиты (чаще всего это происходит в случае вызова камня или дерева).

К примеру, заклинатель, получающий три успеха, может вызвать клетку из корней, которая сможет выдержать два уровня урона. Заклинатель, который выбрасывает один успех, может вызвать огонь, который может нанести один Уровень Здоровья урона, или же вырастить на своей коже кору, которая защитит его от одного Уровня Здоровья урона. Многократные использования этого колдовства являются кумулятивными.

Подменыш может определить, где именно появляется тот или иной элемент, но он не может контролировать последствия его появления в том случае, если он снова не использует данное

колдовство. К примеру, если Китэйн заставляет огонь обрушиться с неба, то он не сможет управлять этим огненным адом, если, конечно же, он не использует Изначальную Мощь снова, и не выбросит количество успехов, отвечающее размерам вызванного им пламени.

Проявления того или иного элемента зависят от желания заклинателя, но он не может вызвать ничего, что не является "природным" феноменом, который может проявиться в естественных условиях.

Воздействие колдовства продолжается в течение одной минуты за каждый полученный успех.

Тип: Химерическое.

☼☼☼ Дубовый Щит (Oakenshield)

Это колдовство наделяет предмет или существо прочным, защитным покровом дубовой коры. Объекты воздействия Дубового Щита могут выдержать огромное количество химерического урона.

Система: Королевства Фей и Людей чаще всего используются для этого Искусства, хотя для защиты определенных предметов от значительного урона может использоваться так же Королевство Предметов, как, впрочем, и Природы.

Каждый успех обеспечивает объекту воздействия этого колдовства дополнительный Уровень Здоровья. Эти дополнительные Уровни Здоровья остаются до тех пор, пока они не будут сняты ударами противников или же сброшены самим объектом. Множественные использования этого колдовства не являются кумулятивными, и любое успешное применение Дубового Щита снимает Уровни Здоровья, полученные в результате предыдущих его применений.

Тип: Химерическое.

☼☼☼☼ Вересковый Бальзам (или Удар Падуба) (Heather Balm/Holly Strike)

Это колдовство обычно используется для двух целей: оно может собирать разбитые вещи, или же разрушать, используя крошечные дефекты, присутствующие в том или ином предмете. Заклинатель может исцелить или разрушить практически все, что угодно, хотя Рассказчики могут решить, что воздействие на определенные предметы или области требует большей затраты Гламура и/или Воли.

Система: Почти любое Королевство может быть использовано в сочетании с этим колдовством. Применение того или иного Королевства зависит от того, что именно исцеляется или уничтожается. Если заклинатель использует Королевство Мест для того, чтобы воздействовать на определенную область (или нескольких людей), то общее воздействие в равной степени распределяется между всеми ими.

Вересковый Бальзам исцеляет один Уровень Здоровья за каждый успех. В случае с неживыми предметами, Рассказчик определяет, сколько именно успехов требуется для восстановления предмета.

Удар Падуба наносит один Уровень Здоровья урона за каждый успех. Когда это Искусство используется против людей, то на их теле появляются ужасные, неровные раны. При воздействии на предметы,

Рассказчик должен определить, сколько именно Уровней Здоровья необходимо для того, чтобы уничтожить ту или иную вещь.

Тип: Химерическое.

☼☼☼☼☼ Старший Облик (Elder-Form)

Это колдовство позволяет заклинателю или объекту заклинания принять определенный облик. При этом персонаж получает все Атрибуты и Недостатки нового облика. К примеру, если подменыш превращается в дерево, то он может стать выше и крепче, но при этом потеряет возможность говорить (если, конечно же, он не воспользуется Шепотом Ивы – хотя очень интересно, как он будет использовать Банк?). Если он превращает себя в камень…ну что ж, будем надеяться, что он делает это на достаточно интересном и многолюдном месте, так как на протяжении следующих нескольких столетий ему не удастся покинуть его.

Хотя подменыш вполне может принять облик какого-либо мифического зверя, в результате этого он не получит каких-либо магических сил. Персонаж, преобразившийся с помощью Старшего Облика, получает только естественные способности своего нового тела, а не сверхъестественные силы. К примеру, подменыш, превращающийся в вампира, получит бледную кожу и клыки, но при этом окажется лишен особых способностей Детей Лилит (подобных регенерации), как, впрочем, и их особых слабостей (подобных негативному воздействию солнечного света). То же самое относится и к облику дракона; подменыш получит когти и чешую, но не сможет выдыхать огонь.

Система: В отличие от большей части колдовства, Королевство, использующееся с этим Искусством, определяется обликом, который хочет принять заклинатель.

Продолжительность трансформации определяется количеством успехов. Всякий раз, когда с объектом этого колдовства контактирует незачарованное существо, существует вероятность того, объект примет свой изначальный облик. Сделайте бросок Банальности незачарованного существа (сложность 9); если количество успехов на этом броске будет равняться или превышать количество успехов, выброшенное при наложении этого колдовства, то Старший Облик рассеивается.

1 успех – Один раунд.
2 успеха – Один час.
3 успеха – Один день.
4 успеха – Три дня.
5 успехов – Неделя.

Тип: Вирд.

Пламя (Pyretics)

Еще миллион лет назад смертные открыли для себя притягательность и красоту огня. Феи играли с его прекрасной мощью гораздо дольше. Они могут контролировать блуждающие огоньки и создавать слуг, состоящих из живого пламени. Это Искусство использует Гламур для того, чтобы сплетать и изменять огонь, придавая ему нужную форму и качества.

Атрибут: Ловкость

☼ Блуждающий Огонек (Will-O'-the-Wisp)

Это колдовство создает шарик химерического пламени, который может привести своего создателя к определенному месту, персоне или предмету. Это колдовство часто используется в качестве "загонщика" во время охоты. Следует отметить, что блуждающий огонек чаще всего мечется из стороны в сторону и часто сворачивает во время пути, выбирая не самую прямую дорогу, а самую безопасную.

Королевства: Королевство определяет, к чему или кому должен привести огонек.

Люди – Описывает то, кого вы выслеживаете.

Феи – Описывает то, кого вы выслеживаете.

Природа – Описывает то, кого или что вы выслеживаете.

Предметы – Описывает то, что вы выслеживаете.

Места – Описывает место, которое вы ищете.

Успехи: Количество успехов определяет, насколько прямым и безопасным путем будет вести заклинателя блуждающий огонек. Один успех означает, что путь будет долгим и, возможно, опасным, тогда как пять успехов указывают на то, что огонек будет следовать самым прямым и безопасным путем.

Тип: Химерическое.

☼☼ Свет Ивы (Willow Light)

Это колдовство позволяет вам осветить или окружить аурой света какой-либо предмет или объект. С помощью этого колдовства вы можете заставить предметы или людей светиться, или даже придать свечение целой области. Данное колдовство будет действовать на протяжении одного часа за каждый пункт Гламура, затраченный при его сотворении.

Королевства: Королевство определяет то, что освещается.

Люди – Описывает того, кто освещается

Феи – Описывает того, кто освещается

Природа – Описывает то, что освещается или где происходит освещение.

Предметы – Описывает то, что освещается.

Места – Описывает то, где происходит освещение.

Успехи: Количество успехов определяет яркость света.

1 успех – Тусклый свет (Рождественская елка).

2 успеха – Видимый свет (лампа, силой в 60 Ватт).

3 успеха – Яркий свет (лампа, силой в 100 Ватт).
4 успеха – Сияющий свет (галогеновая лампа).
5 успехов – Ослепительный свет (лампа, силой в 10,000 Ватт).
Тип: Химерическое.

☼☼☼ Кулак Прометея (Prometheus' Fist)

Это колдовство позволяет вам полностью окружить определенный объект пламенем. Это пламя не будет наносить какого-либо урона ни вам, ни данном объекту, хотя невообразимый жар, которым оно вспыхивает в момент применения колдовства, будет воздействовать на все остальное. Данное колдовство очень часто используется для того, чтобы зажигать оружие, которое после этого наносит противникам ужасные раны. Следует отметить, что воздействие данного пламени на другие предметы не будет приводить к возгоранию, хотя оно наносит химерические ожоги. Пламя будет существовать на протяжении одного раунда за каждый пункт Гламура, использованный в момент применения данного колдовства.

Королевства:
Люди – Описывает того, кого окружает пламя.
Феи – Описывает того, кого окружает пламя.
Природа – Описывает то, что может быть окружено пламенем.
Предметы – Описывает то, что может быть окружено пламенем.
Места – Описывает место, которое может быть окружено пламенем.

Успехи: Количество успехов определяет силу огня и то, сколько дополнительных кубиков урона будет наносить оружие, или сколько урона получит то, что случайно соприкоснется с огнем.
1 успех – Один кубик урона.
2 успеха – Два кубика урона.
3 успеха – Три кубика урона.
4 успеха – Четыре кубика урона.
5 успехов – Пять кубиков урона.
Тип: Химерическое.

☼☼☼☼ Огонь и Пар (Burn and Boil)

Это колдовство позволяет вам окружить объект всепожирающим огнем, который поглощает его в течение нескольких минут, а то и секунд. Огонь становится обычным пламенем сразу же после своего появления, обжигая и сжигая объект воздействия данного колдовства так же, как если бы это было обычное пламя (смотрите раздел "Огонь" на странице 235 ***Подменышей: Грезы***).

Королевства:
Люди – Описывает того, кого пожирает пламя.
Феи – Описывает того, кого пожирает пламя.
Природа – Описывает то, что пожирает пламя.
Предметы – Описывает то, что пожирает пламя.
Места – Описывает место, которое пожирает пламя.

Успехи: Количество успехов определяет, сколько кубиков урона наносится в результате использования этого колдовства.

1 успех – Один уровень Здоровья.
2 успеха – Два уровня Здоровья.
3 успеха – Три уровня Здоровья.
4 успеха – Четыре уровня Здоровья.
5 успехов – Пять уровней Здоровья.
Тип: Химерическое.

☼☼☼☼☼ Звездное Тело (Star Body)

С помощью этого колдовства вы можете превратить нечто в живое пламя, сохранив при этом все присущие данному объекту качества и способности - кот останется котом, меч останется мечом, человек сможет двигаться и думать, и так далее. Чаще всего, это колдовство используется для создания как можно более внушительных хранителей фригольдов и других существ. Все, что считается частью объекта или персоны, подобно снаряжению, оружию и другим предметам, так же превращается в живое пламя. Как и в случае с Кулаком Прометея, огонь, создаваемый этим колдовством, не наносит вреда заклинателю. Сам огонь является магическим и не приводит к воспламенению других предметов, если, конечно же, этого не пожелает само преображенное существо. Кроме того, преображенные существа или предметы наносят три дополнительных Уровня Здоровья теплового урона, вдобавок к их обычному урону.

Королевства:
Люди – Описывает того, кто может быть преображен.
Феи – Описывает того, кто может быть преображен.
Природа – Описывает то, что и где может быть преображено.
Предметы – Описывает то, что может быть преображено.
Места – Описывает где, где может происходить превращение.

Успехи: Количество успехов определяет количество времени, на протяжении которого объект воздействия данного колдовства будет пребывать в состоянии живого пламени.

1 успех – Один раунд
2 успеха – Одна минута
3 успеха – Один час
4 успеха – Один день
5 успехов – Одна неделя.
Тип: Химерическое.

Ремесло Бурь (Skycraft)

С незапамятных времен люди приносили жертвы богам, перед тем как отправиться в морское путешествие. Подменыши, владеющие Ремеслом Бурь, всегда могли защитить их, осознавая все возможности, предоставляемые этим могущественным Искусством. Мастера Ремесла Бурь могут управлять штормами, которые обрушивают свою ярость на морские просторы, а вместе с те и жизнями тех, кто путешествует по морю. (Обратите внимание на то, что силы, предоставляемые этим Искусством, оказывают очень незначительное воздействие на то, что находится под водой).

Атрибут: Выносливость.

☼ Удар Грома (Thunderclap)

Это колдовство вызывает эффектный удар грома и вспышку молнии в сочетании с каким-либо пафосным жестом, подобным воздеванию меча или трезубца, или внезапном появлении в дверях. Его чаще всего используют, чтобы вселить страх в противники или чтобы отпугнуть корабли от какого-то места.

Система: Удар Грома сам по себе безвреден, хотя ничего не подозревающее существо, оказавшееся прямо в его эпицентре, может от неожиданности замереть на месте или временно оглохнуть (на усмотрение Рассказчика).

Королевство определяет, как производится удар грома; к примеру, Люди или Феи указывают на то, что гром прозвучит в соответствии с жестом цели, а Природа или Предметы заставят гром раздаться, когда кто-то поднимет конкретный предмет.

Количество успехов определяет, насколько далеко будет слышен удар грома.

1 успех – полмили
2 успеха – одна миля
3 успеха – три мили
4 успеха – пять миль
5 успехов – десять миль

Тип: Вирд (или Химерическое)

☼☼ Путеводные Ветры (Compasswinds)

Подменыш может вызвать сильный ветер и направить его на конкретный объект. Ветер дует до тех пор, пока подменыш продолжает концентрироваться на объекте. Его сила может меняться, но ее вполне достаточно для того, чтобы привести в движение парусный корабль или сбить с ног взрослого человека.

Система: Королевство определяет объект воздействия колдовства, а количество успехов указывает на силу ветра.

Обратите внимание на то, что представитель Морского Народа должен хотя бы частично оставаться над поверхностью воды, чтобы поддерживать концентрацию.

Количество успехов определяет силу и скорость ветра:

1 успех – 10 миль в час
2 успеха – 20 миль в час
3 успеха – 40 миль в час
4 успеха – 50 миль в час
5 успехов – 80 миль в час
Тип: Химерическое или Вирд

☼☼☼ Темные Небеса (Darksky)

Подменыш может закрыть небо низколежащими штормовыми облаками и создать густой туман для того, чтобы скрыть конкретную цель. Естественно, что туман работает в обе стороны; тем, кто им скрыт, не видят ничего из того, что происходит снаружи, тогда как снаружи не видно, что происходит внутри. Последствия использования этого колдовства могут оказаться весьма плачевными для корабля или самолета, а также потенциально опасным для отдельного человека.

Система: Королевство определяет, кто или что может быть скрыто.

Число успехов определяет видимость в тумане.
1 успех – легкая дымка, видимость сорок футов
2 успеха – облачно, видимость двадцать футов
3 успеха – плотный туман, видимость десять футов
4 успеха – густой туман, видимость пять футов
5 успехов – "молоко", можно увидеть разве что собственную руку, выставленную перед лицом

Тип: Химерическое или Вирд

☼☼☼☼ Сотворение Бури (Stormcraft)

Подменыш может созвать к себе тучи, собирающиеся в виде ужасного шторма. Ярость шторма выплескивается на объект колдовства до тех пор, пока подменыш поддерживает концентрацию. Тем не менее, иногда буря вырывается из-под контроля и начать разрушать все вокруг, действуя абсолютно хаотичным образом. Нередко буря принимает очертания, неприятно напоминающие человеческое обличье, примером чего может послужить ухмыляющееся человеческое лицо или исполинская фигура злобного старика (нечто подобное чаще всего происходит в случае применения химерического колдовства).

Система: Королевство определяет объект воздействия колдовства. К примеру, с помощью Королевства Предметов можно направить бурю на судно. Естественно, что чаще всего с этим колдовством используется Королевство Мест.

В момент использования колдовства Рассказчик должен сделать незаметный бросок Воли персонажа (сложность 7), чтобы определить степень контроля подменыша над бурей. Если бросок успешен, буря прекращается тогда, когда подменыш пожелает этого, или когда он прекратит концентрироваться на шторме. В случае неудачного броска шторм будет буйствовать слишком долго или прекратится слишком рано. Провал указывает на то, что буря становится неконтролируемой и возможно, начинает разрушать те вещи, которые подменыш хотел бы сохранить целыми.

Количество успехов определяет силу бури.
1 успех – моросящий дождик
2 успеха – летний ливень
3 успеха – гроза
4 успеха – буря
5 успехов – тайфун
Тип: Вирд или Химерическое

☼☼☼☼☼ Вызов Молнии (Call Lightning)

Это разрушительное колдовство вселяет страх в сердца всех Китэйнов, так как с его помощью заклинатель использует свое тело, чтобы притянуть разряд молнии с ясного неба и поджарить свою жертву. Вызов Молнии обычно используется только в самых крайних случаях и наносит цели огромный урон.

Система: Королевство просто определяет цель. Удар Молнии наносит пять кубиков урона цели, плюс один дополнительный кубик урона за каждый успех броска. Урон считается аггравированным, кроме тех случаев, когда удар молнии имеет химерическую природу.

Тип: Вирд или Химерическое.

Предсказание (Soothsay)

Предсказание является Искусством гаданий, пророчеств и взаимодействия с Дан, верой фэйри в судьбу.

Дан напоминает огромное, сложное и постоянно изменяющееся полотно, нити которого являются чересчур запутанными для того, чтобы большая часть людей смогла разобраться в них. Все существа, независимо от того, смертные это, феи или же Расточители, являются частью данного полотна. Слепо, подобно червям они следуют вдоль своих нитей, а затем внезапно понимают, что они закончились.

Иногда силы Дан напрямую проявляются перед тем или иным Китэйном. Наиболее драматичными из этих проявлений являются Норны или Три Сестры, хотя этот процесс может происходить гораздо более спокойно и незаметно. К примеру, священник смотрит себе под ноги и видит сияющую золотую монету. Вместо того, чтобы отдать её церкви, он оставляет её себе. Спустя много лет его ловят на расхищении церковных фондов.

Это Искусство предназначено для мыслителей и Китэйнов, склонных к созерцанию. В результате этого, подменыши, специализирующиеся на Предсказании, часто оказываются советчиками и провидцами при дворах аристократов. Большая часть Китэйнов обладает очень различным отношением к тем, кто изучает это Искусство. Аристократы считают их очень полезными для придворных интриг, тогда как простолюдинов беспокоит их осведомленность. Однако большая часть фей относится к ним с очень большим уважением.

Атрибут: Интеллект.

☼ Знамение (Omen)

В большинстве своем, люди с трудом представляют себя частью "большой картины". Это колдовство позволяет получить намек на истинное место цели на великом полотне Дан. Заклинателю открываются определенные детали, связанные с судьбой, уготованной какому-либо человеку, месту или предмету. Хотя это колдовство позволяет получить не более, чем намек, Знамение при этом, безусловно, является полезным инструментом любого подменыша.

Знамение предоставляет информацию в виде загадочного пророчества. Оно указывает на будущее цели, но при этом очень смутно определяет настоящее. Скорее всего, подменышу не удастся понять, что его цель является маньяком, убивающим своих жертв топором, но при этом он поймет, что её намерения уж точно не принесут ничего хорошего.

Система: При использовании Знамения, Королевство определяется тем, в отношении чего применяется это колдовство. В большинстве случаев это королевство Фей или Людей (так как большая часть Знамений связана с живыми существами), хотя вполне возможно применить Знамение по отношению к предмету, чтобы попытаться узнать нечто о его будущем.

Количество успехов определяет, какая именно информация становится доступна заклинателю. Ни один из предоставляемых

ответов не является прямым, и Рассказчик должен облачить его в символические визуальные образы. К примеру, заклинатель выбрасывает три успеха, пытаясь воздействовать на Неблагого тролля, обладающего Наследием Дикарь. Рассказчик может сказать ему следующее: "Ты видишь обнаженного тролля, идущего по библиотеки с выражением смятения на лице. Внезапно, он хватает ближайшую книгу и начинает пожирать страницы".

1 успех – Подсказка относительно непосредственных намерений объекта.

2 успеха – Подсказка относительно Маски или общей предрасположенности объекта (в том случае, если это подменыш, то подсказка относительно Двора).

3 успеха – Подсказка относительно долговременной цели объекта.

4 успеха – Подсказка относительно внутренней природы (или Наследия) объекта.

5 успехов – Подсказка относительно хорошо охраняемого секрета объекта.

И вновь следует напомнить, что подменыш, использующий это колдовство, не получает прямой информации. Он не может наложить Знамение на могилу Черной Бороды и найти его сокровища, выбросив пять успехов, но при этом он может получить указание на то, где ему следует искать.

Множественные применения этого колдовства не являются кумулятивными. Любые дальнейшие применения Знамения производятся со сложностью +1 и становятся все более и более туманными с каждым успешным применением (Рассказчики могут действительно оттянуться на провалах и, возможно, им даже будет лучше делать броски в тайне от игроков, не показывая тем результаты).

Банк, используемый для этого колдовства, должен быть связан с какой-либо традиционной разновидностью гадания (Таро, чайные листья, астрология, антропомантия и так далее).

Тип: Химерическое.

☼☼ Хорошее – Плохо, Плохое – Хорошо (Fair Is Foul and Foul Is Fair)

С помощью этого колдовства, заклинатель может повлиять на Дан объекта. Китэйн может проклясть его невезением или вплести нить удачи в полотно его судьбы. В любом случае, изменение вряд ли будет значительным; подобные действия могут повлиять только на те части полотна, которые еще не до конца оформились. Могучие противники вряд ли внезапно погибнут, но с помощью чуточки удачи персонажу, возможно, удастся найти определенную информацию, с помощью которой он сможет изменить отношение своего врага к себе или же (в случае с невезением) лучший союзник персонажа решит, что тот недостоин доверия, и присоединится к лагерю противника. Как бы то ни было, изменение обычно происходит абсолютно неожиданно.

Система: Королевство определяется объектом воздействия колдовства, тем, на что влияет колдовство, и теми, кто связан с этим.

Многократные использования этого колдовства не являются кумулятивными; они всего лишь оказываются множественное

воздействие. Более того, каждое успешное воздействие на персонажа добавляет сложность +1 к последующим, а каждое негативное воздействие на одну и ту же цель обладает неприятной особенностью отражаться на заклинателя.

Количество успехов определяет степень везения или невезения, которое обрушивается на цель. Для усиления воздействия, заклинатель может поднять или опустить сложность одного из бросков не выше, чем на 3 и не ниже, чем на 5.

1 успех – Обретение или утрата чего-то незначительного (ключи от машины; старый друг).

2 успеха – Обретение или утрата чего-то ценного (колода карточной игры “Гнев”; дорогой друг).

3 успеха – Обретение или утрата чего-то очень ценного (страстная любовь; значительное наследство).

4 успеха – Обретение или утрата чего-то важного (могущественный покровитель/враг; магический меч; друг всей вашей жизни; семейное благосостояние).

5 успехов – Обретение или утрата чего-то критически важного (здоровье, но эта утрата в любом случае не будет смертельной; важный магический том).

Тип: Химерическое.

☼☼☼ Взгляд через Вещь (Tattletale)

Это колдовство предоставляет возможность прорицания через предмет, который хорошо известен заклинателю. С помощью Взгляда через Вещь, подменыш может видеть практически все, что находится в непосредственной видимости предмета. Образ появляется в любой отражающей поверхности, которую выбирает заклинатель. Для успешного применения этого колдовства необходимо, чтобы предмет был хорошо известен заклинателю, или же он должен обладать какой-то его частью или же знать его Истинное Имя. Как только ему удается установить связь, он может использовать любые Способности, основанные на Восприятии и любое колдовство через этот предмет.

Система: Как и в случае со всеми разновидностями колдовства, включающими разнообразные элементы, для использования Взгляда через Вещь требуется несколько Королевств. К примеру, тролль хочет проследить за несколькими Нуннехами, которые похитили его любимый кубок, а так же осмотреть местность, в которой они сейчас находятся. Для этого ему понадобится Королевство Фей 4, Предметов 2 и Мест 1. Если бы он просто хотел рассмотреть Нуннехов, то ему бы хватило только Королевства Фей 4 и Предметов 2. Если он захочет, чтобы все это могли увидеть другие персонажи, то ему понадобятся Королевства, отвечающие за них.

Многократное применение этого колдовства не является кумулятивным. Фактически, Взгляд через Вещь никак не ограничен по дальности. Некоторые заклинатели даже улавливают образы Грезы (если предмет находится в Грезе, Умбре и так далее, то отнимите два кубика от общего количества успехов. Если в результате отнимания у вас не осталось успехов, то считайте, что колдовство не удалось).

Чем больше успехов получено, тем более подробной и полезной является предоставляемая информация.

1 успех – Рассеянные образы с паузами и провалами в случае движения объекта. Только визуальная информация, передаваемая на протяжении одного раунда.

2 успеха – Качественный образ, который доступен на протяжении пяти минут, но при полном отсутствии цвета и звука. Точка обозрения выбирается Грезой и не может измениться до тех пор, пока предмет не сдвинется с места.

3 успеха – Практически идеальный образ со всеми цветовыми и звуковыми эффектами (заклинатель слышит все звуки, которые слышны в радиусе пяти футов от предмета). Точка обозрения может перемещаться вверх-вниз, вправо-влево. Контакт продолжается на протяжении одной сцены.

4 успеха – Так же, как и выше, за исключением того, что заклинатель слышит все, что слышал бы в том случае, если бы находился возле предмета. Более того, заклинатель может фокусироваться (или "приближать") на любой детали, расположенной неподалеку от предмета. В случае успешного броска Предсказания + Королевства (сложность определяется Банальностью цели), заклинатель может использовать Знамение в отношении всего, что он видит. Контакт продолжается до рассвета или заката, в зависимости от того, что ближе.

5 успехов – Так же, как и выше, за исключением того, что заклинатель может перемещать точку обозрения в любое место. Он может выбрать какой-то предмет и следовать за ним даже в том случае, если он удаляется от первоначального предмета. В случае успешного броска Предсказания + Королевства (сложность определяется Банальностью цели), заклинатель может использовать колдовство первого и второго уровня Искусства Предсказания в отношении всего, что он видит (так сказать “на удачу окружающим”). Контакт продолжается в течение суток, но спустя каждые шесть часов, заклинатель должен делать бросок Выносливости + Медитации (сложность 7) для успешного поддержания контакта.

Тип: Химерическое.

☼☼☼☼ Пророчество (Augury)

Подменыши используют Знамение для того, чтобы уловить самый крошечный проблеск Дан того или иного объекта. С помощью Пророчества, они могут добавить какое-то важное событие на полотно судьбы того или иного существа.

Пророчество действует, как ограниченная форма Пламени Грядущего. После того, как используется Банк (который должен включать некую разновидность гадания, как и в случае с Знамением), и колдовство успешно накладывается, подменыш описывает сцену или событие, которая должна произойти где-то в будущем. Это событие может произойти в любой момент, и заклинатель над ним не властен. Кроме того, известное выражение "Задумайтесь над тем, чего вы желаете..." будет в этом случае особенно уместным; подменыш описывает определенное событие, но обстоятельства, которые приведут

к этому событию, и которые последуют за ним, определяет именно Рассказчик (который при этом может пожалеть игроков, если, конечно же, описываемое событие не является явной попыткой манчкинизма). К примеру, заклинатель описывает следующее событие: его заклятого врага убивают собственные телохранители, которые внезапно решают предать его. Рассказчик, склонный к садизму, может повернуть сюжет таким образом, что заклинатель будет вынужден принять облик своего врага. Просто представьте, как ему будет весело, когда он должен будет приблизиться к "верным" телохранителям в облике своего врага. Кто знает, не решат ли они нанести удар прямо сейчас? Это известно только Рассказчику!

Никто не знает, создает ли Китэйн, использующий Пророчество, грядущее событие, или же тут срабатывает его собственная Дан, которая переносит это мгновение будущего назад во времени, приоткрывая его заклинателю. Именно поэтому Рассказчику лучше обращаться с Пророчеством очень и очень осторожно.

Система: Многократное применение этого колдовства не является кумулятивным; тем не менее, с его помощью можно “связывать” успешно добавленные к полотну судьбы сцены. Подобным образом можно связать не более трех сцен, и Рассказчик вполне может вставить в промежутки между ними абсолютно неожиданные события и элементы. (Чем больше вы стараетесь контролировать вашу Дан, тем больше Дан контролирует вас. Помните о горьком примере Эдипа). Королевства должны описывать все важные элементы Пророчества, включая объект его воздействия. Для того чтобы воздействовать на значительные пространства, находящиеся за пределами непосредственного окружения объекта, требуется Королевство Мест.

Количество успехов определяет последствия использования этого колдовства.

1 успех – Незначительное событие, случайные элементы окружения (небольшое изменение погоды); находятся ключи от машины; приходит неожиданное письмо.

2 успеха – Необычное событие, важные элементы окружения (гроза, столкновение сразу трех машин); неожиданно звонит старый друг; налоговая служба решает не проверять вас.

3 успеха – Важное событие, различные элементы (молния попадает в какого-то человека, дождь, состоящий из жаб, обрушивается на Лос-Анджелес); собака указывает на убийцу своего хозяина; в самый последний момент появляется необходимый союзник.

4 успеха – Решающее событие, очень различные элементы (град, размером с бейсбольный мяч, идущий на протяжении 36 часов или черный дождь, продолжающийся целую неделю); восстание городской милиции; налоговая служба открывает для вас отдельный фонд, основанный на вашем “налоговом убежище”.

5 успехов – Практически невозможное событие, почти невообразимые элементы (президент признает, что он является вампиром, город просто исчезает); городская милиция объявляет о своей верности Перу; 3-головый ребенок проводит пресс-конференцию.

Примечание: Заклинатель получает один автоматический успех (вдобавок к уже полученным) в том случае, если событие, происходящее в результате Пророчества, положительным образом влияет на Дан цели. К примеру, если объект воздействия заклинания

умирает от СПИДа в одиночестве, и заклинатель описывает сцену, где несчастный уходит из жизни в окружении всех близких ему людей, то он получает один дополнительный успех. Тем не менее, если он не выбрасывает ни одного успеха, то он не получает и этого.

Тип: Химерическое.

☼☼☼☼☼ Пламя Грядущего (Fate Fire)

Многие люди очень мало связаны со своей Дан; именно потому представления о полотне судьбы являются столь смутными. Обычно судный день вообще не наступает. Заклинатели, владеющие Пламенем Грядущего, могут ускорить этот процесс и заставить судьбу того или иного человека проявиться к добру или худу, в зависимости от положения весов.

Заклинатель не может предсказать последствия своего вмешательства. Конечно же, он может высказать свои предположения Рассказчику относительно того, какими могут быть наиболее подходящие проявления Дан. При этом заклинатели часто видят отрывочные, зловещие сны, предсказывающие будущее.

Система: Как и в случае с большей частью разновидностей Предсказаний, заклинателю требуются все Королевства, которые могут сыграть свою роль в использовании Пламени Грядущего, включая и те, которые связаны с объектом воздействия заклинания. Из-за того, что это очень могущественное колдовство, Рассказчик должен потратить определенное время на то, чтобы принять решение относительно того, как именно проявится Дан объекта (проявление судьбы обычно становится очевидным, но при этом данное колдовство не должно вносить дисбаланс в хронику…если, конечно же, Рассказчик не хочет провести хронику, основой сюжета которой станут последствия применения Пламени Грядущего).

Успехи определяют то, насколько отчетливо проявляется Дан объекта.

1 успех – Объект случайно сталкивается с чем-то, что предупреждает его о последствиях (как позитивных, так и негативных) его действий. Сомневающийся солдат видит кошмары о войне; плохого водителя чуть не сбивает машина.

2 успеха – Объект сталкивается с отчетливым проявлением своей Дан, которая указывает на то, что его ожидает. Солдат получает по почте книгу “Чайка Джонотан Ливингстон” (при этом на посылке нет обратного адреса); плохой водитель видит столкновение двух машин.

3 успеха – Неожиданный поворот событий, который может отбросить объект как назад, так и вперед в его "графике судьбы". Солдат оказывается под трибуналом; водитель неожиданно получает в подарок новенький автомобиль.

4 успеха – В жизнь объекта врывается сама судьба, открывающая ему то, что его ждет. Это может привести как к внезапной катастрофе, так и внезапному триумфу. Взвод солдата гибнет (за исключением его самого), тогда как он сам отбрасывает винтовку для того, чтобы попытаться спасти ребенка. Близкий друг водителя гибнет в автомобильной катастрофе.

5 успехов – Окончательная карма. Судьба персонажа исполняется. Солдат получает сверхъестественное видение, которое указывает ему на то, что его судьба связана не с военным ремеслом, а со спасением жизней. Водитель попадает в аварию, но при этом может выжить (а может и не выжить), после чего станет водить машину гораздо аккуратнее.

Тип: Химерическое

Правление (Sovereign)

В древние времена, Ши использовали Искусство Правления для того, чтобы регулярно навязывать свои благородные эдикты простолюдинам. Некоторые из исключительно консервативных (и непопулярных) аристократов до сих пор следуют этому обычаю. Искусство Правления заставляет простолюдинов и аристократов, занимающих равное или более низкое положение, подчиняться приказам заклинателя. Таким образом, рыцарь не сможет использовать Правление против барона.

Это Искусство было одним из основных источников недовольства, из-за которого отчасти и началась война простолюдинов и аристократов. В результате этого, мудрые аристократы используют это Искусство весьма осмотрительно, опасаясь беспорядков среди своих подчиненных. Это Искусство традиционно оберегалось аристократами, но в последнее время, оно попало и в руки некоторых простолюдинов. Некоторые представители Клинка Бельтайна обвиняют в этом Дом Фиона, но, скорее, всего это связано с увеличением количества аристократов, не принадлежащих к народу Ши.

Всякий раз, когда это колдовство используется для воздействия на подменыша, занимающего такое же положение (считается, что все простолюдины занимают одно и то же положение), цель делает бросок Воли (сложность 6) в качестве сопротивления воздействию магии аристократов. Каждый успех уменьшает количество успехов заклинателя на один. Персонаж может потратить пункт Воли для того, чтобы сделать схожий бросок, но теперь сложность будет равняться 7.

Атрибут: Харизма.

☼ Протокол (Protocol)

Это колдовство позволяет аристократам заниматься своими делами и выполнять свои обязанности при дворе так, чтобы их постоянно не беспокоили назойливые Дети или простолюдины. Протокол гарантирует, что каждый, на кого он воздействует, будет вести себя в соответствии с требованиями этикета, хотя необходимо сделать бросок для того, чтобы определить, способна ли цель(и) осознать, в чем они выражаются. Когда используется это колдовство, то всем приходится говорить по очереди, а внезапные нападения или дурачество становятся невозможными. Тем не менее, это не означает того, что дуэли между равными становятся запретными; они все еще могут проводиться, если это разрешает Китэйн, занимающий самое высокое положение в обществе.

Аристократы относятся к придворным делам с очень большим вниманием, так как они играют решающую роль в жизни Китэйнов. До того, как аристократ сможет применить Протокол, он должен будет определить, какую разновидность заседания он собирается провести, как, впрочем, и его цели (трибунал, заключение перемирия, обычный фестиваль, сессия Парламента Грез и так далее). Придворные заседания перечислены ниже в порядке возрастания. Как ни странно, но чем секретнее заседание, тем реже используется Протокол.

Открытый Двор: Открыт практически для каждого. Часто оказывается внезапным заседанием или кульминацией какого-то праздника. Протокол используется очень редко и только в тех случаях, когда события угрожают выйти из-под контроля.

Закрытый Двор: Открыт только для определенных простолюдинов и связан с какой-то важной информацией. Может собираться для решения государственных вопросов. Протокол используется в большинстве случаев, особенно в том случае, если предполагается наличие простолюдинов.

Тайный Совет: Открыт для правящего лорда и самых близких советников. Протокол используется достаточно редко.

Личная Встреча: Тайная встреча между политическими союзниками или теми, кто занимается плетением интриг. Протокол не используется никогда; благородные феи могут посчитать это оскорблением.

Кроме того, тем, кто не знаком с дворцовым этикетом и интригами очень сложно разобраться с правилами той или иной формы заседания. Все подменыши, которые оказываются там, должны сделать бросок Восприятия + Этикета (сложность и количество успехов варьируются; кроме того, сложность этого броска для Ши уменьшается на два, тогда как все не-Китэйны автоматически проваливают этот бросок) для того, чтобы разобраться с тем, что происходит. В противном случае, сложность всех Социальных и Ментальных бросков увеличивается на два пункта.

Система: Королевство, используемое для этого Искусства, определяется объектами, на которые воздействует заклинатель. Очевидно, что некоторые Королевства (подобные Предметам), фактически бесполезны для Протокола.

Количество успехов определяет, насколько сложно будет сбросить с себя Протокол с помощью противоположного броска Воли, описанного выше. Провал при попытке сопротивления этому колдовству означает, что объект будет пресмыкаться перед вышестоящим лордом до конца воздействия Протокола. При этом следует помнить о том, что Протокол действует до заката, рассвета или того момента, когда лорд провозгласит "Заседание закрыто!" — в зависимости от того, что произойдет первым.

Многократное использование этого колдовства не является кумулятивным. Двое аристократов, которые пытаются одновременно использовать Протокол, являются чем-то вроде нарушения этикета, и низший из них наносит незначительное оскорбление высшему (хотя, конечно же, колдовство аристократа, занимающего низшего положение, просто не подействует).

Тип: Вирд.

☼☼ Диктум (Dictum)

Это колдовство позволяет аристократам реализовать свою власть над простолюдинами и своими слугами. Цель просто не может не подчиняться приказам заклинателя, хотя при этом она понимает, что на неё наложили Диктум (даже если цель незнакома с Искусствами).

Существо, оказавшееся под воздействием Диктума старается всеми силами выполнить любой приказ заклинателя, понимая их дословно, если, конечно же, это не подвергает его непосредственной опасности. Таким образом, объект воздействия Диктума нельзя заставить напасть на оборотня, но при этом его можно принудить охранять дверь, в которую вот-вот ворвутся оборотни, так как в данный момент, это не подвергает его непосредственной опасности.

Это колдовство вызывает наибольшее количество конфликтов среди аристократов и простолюдинов. Создается впечатление, будто простолюдины испытывают гораздо большую неприязнь не к тем, кто использует Величие (описанное ниже), а к тем, кто пользуется именно Диктумом. В конце концов, большая часть Китэйнов уважает аристократов и даже испытывает определенный благоговейный страх перед ними, но при этом они не желают, чтобы любой аристократ мог заставить их делать то, что он захочет.

Система: Королевство, используемое для этого Искусства, определяется объектами, на которые воздействует заклинатель.

Количество успехов определяет, насколько сложно будет сбросить с себя Диктум с помощью противоположного броска Воли, описанного выше. Это колдовство действует ровно один час. Многократное использование Диктума является кумулятивным (при этом, каждое успешное использование этого колдовства увеличивает сложность следующей попытки на +1).

Тип: Вирд или Химерическое.

☼☼☼ Величие (Grandeur)

Величие проецирует на Китэйнов частичку величия Аркадии, которой обладает каждый аристократ и каждый Ши. Это является частью изящества и достоинства истинных аристократов, которые пытались копировать смертные владыки (терпевшие при этом неудачу) с помощью своих роскошных балов и церемоний. Каждый, кто смотрит в этот момент на заклинателя, испытывает благоговейный страх; он просто не может ничего сделать в присутствии аристократа (даже если аристократ атакует его). С помощью этого колдовства аристократ сможет восстановить порядок на любом заседании, так как большая часть собравшихся просто не сможет говорить. Подменыши, обладающие романтическими Наследиями, очень часто влюбляются в заклинателей, использующих Величие; возможно именно потому его стараются не слишком часто использовать на публике (хотя при этом создается впечатление, будто у Высокого Короля Дэвида не так уж много поклонниц…)

Система: Когда кто-то использует Величие, то Королевство определяется теми, на кого он хочет воздействовать с его помощью. Для одновременного воздействия на несколько объектов используется Королевство Мест.

Если кто-то пытается сопротивляться воздействию Величия, то этому существу необходимо сделать противоположный бросок Воли (сложность определяется количеством успехов, выброшенных заклинателем). Это колдовство действует на протяжении одной сцены. Многократные применения являются кумулятивными (при этом,

каждое успешное использование этого колдовства увеличивает сложность следующей попытки на +1).

Тип: Химерическое.

☼☼☼☼ Оберег Ткача (Weaver Ward)

Использование этого колдовства не дает определенным персонам или предметам пройти в дверь или дверной проем. Схожим образом, заклинатель может использовать Оберег Ткача для того, чтобы гарантировать то, что никто не поднимет или не использует какой-то предмет (если данное колдовство используется именно таким образом, то заклинатель должен обладать Королевством, которое представляет этот предмет).

Подменыш может использовать это колдовство для того, чтобы возвести преграду, пропускающую только избранных (хотя для этого он должен знать Истинные Имена этих существ и громко произнести их в момент применения заклинания). Примером этого может послужить пещера, на которую наложен Оберег, пропускающий только представителей определенного тайного общества. Кроме того, заклинатель может использовать определенный пароль, который временно снимание Оберег; наиболее известными примерами подобных паролей являются фразы "Сезам, откройся!" и "Стук раздался – запор снялся!"

Оберег Ткача может так же использоваться в качестве "волшебного замка" или защиты от нежелательной противодействующей магии. В этом случае, Оберег Ткача защищает другие разновидности колдовства от возможного ослабляющего воздействия. В этом случае, враждебным заклинателям сначала придется разобраться с Оберегом. Для этого, им необходимо будет знать о наличии Оберега Ткача, и направить свою силу против него. После того, как они смогут снять это колдовство, у них появится возможность воздействовать на все остальное.

Система: Королевства определяют, кто или что не может миновать Оберег. Если Оберег Ткача накладывается на определенный предмет, а не на дверной проем, то необходимо использовать Королевство, соответствующее предмету. Для установки Оберега, который мог бы противодействовать колдовству, требуется Двеомер Гламура (пятый уровень Королевства Фей).

Даже один успех, выброшенный при наложении Оберега Ткача, не дает объекту воздействия заклинания войти в тот или иной дверной проем или использовать какой-то предмет. Для того чтобы преодолеть этот запрет, необходимо будет применить противоположное колдовство или же использовать Проход через Портал, одну из разновидностей Искусства Странствий. В любом случае, предполагаемый нарушитель должен выбросить больше успехов, чем выбросил заклинатель, накладывавший Оберег Ткача. В противном случае, только время (обычно это занимает много лет) или сильная Банальность могут разрушить это колдовство. В присутствии очень банальных существ (значение Банальности которых превышает значение их Гламура), Оберег Ткача теряет один успех в день. Как только количество успехов

опускается до нуля, Оберег уничтожается. В присутствии Людей Осени, разрушение происходит со скоростью один успех в час.

Множественные применения этого колдовства являются кумулятивными, но при этом заклинатель не может выбросить больше пяти успехов на каждый отдельный Оберег Ткача.

Примечание: Да, если вы используете Оберег Ткача на чей-то рот, то вы должны выбросить больше (некумулятивных) успехов, чем значение Воли объекта (и при этом объект может использовать Волю для того, чтобы автоматически преодолеть подобное воздействие этого колдовства).

Тип: Вирд.

☼☼☼☼☼ Гейс (или Запрет) (Geas/Ban)

Когда используется это колдовство, то сила Гламура задействуется для того, чтобы направить то или иное существо на выполнение определенной задачи. Эта задача должна быть выполнена полностью, иначе того, кто выполнял её, ожидает некая разновидность проклятья (определяемая во время использования Гейса). Цель может не знать о том, что ожидает её в случае невыполнения наложенных на неё обязательств, но в некоторых случаях один страх перед этим может оказаться гораздо страшнее самого наказания.

Другой вариант использования этого колдовства, именуемый Запретом, препятствует цели совершить нечто или принять участие в чем-либо. Чаще всего Запрет используется для изгнания, в результате чего цель заставляют покинуть определенное место и никогда туда больше не возвращаться (во всяком случае, если она не хочет оказаться под воздействием проклятья). Запрет так же может использоваться для прекращения определенной деятельности, подобной курению, преследованию других подменышей и так далее.

Определенные клятвы и обеты так же являются Гейсами того или иного рода, и не требуют присутствия заклинателя (при этом, колдовство фактически основывается на воле и желании клянущегося достичь своей цели). Смотрите раздел "Клятвы" в Главе Седьмой, где подробно расписаны особенности этой формы Гейсов. В случае со всеми остальными клятвами, которые не описываются в этом разделе, считайте, что после их выполнения, принесший их получает пункт временного Гламура. Рассказчик так же должен определить неприятные последствия провала взятой на себя миссии или нарушения обета. Как минимум, подменыш получает постоянный пункт Банальности, хотя в действительности последствия могут быть гораздо более неприятными.

Невыполнимые Гейсы или Запреты (к примеру, Запрет дышать) сразу же спадают со своих целей. Схожим образом обстоит дело с Гейсами или Запретами, которые заставляют цель убить себя, хотя при этом заклинатель может наложить Гейс или Запрет таким образом, что объект просто должен будет умереть (к примеру, подменыша можно заставить выполнить задачу, которая состоит в уничтожении практически "неубиваемого" врага).

Система: Объект воздействия колдовства определяет Королевство, необходимое для использования Гейса. Королевство Мест

может использоваться для воздействия на нескольких целей. В отличие от других разновидностей колдовства, подменышу для наложения Гейса или Запрета требуется только то Королевство, которое отвечает за его непосредственную цель. Королевство Предметов используется очень и очень редко, да и то лишь в том случае, если Рассказчик считает, что это необходимо. Как правило, Королевство Мест используется только для воздействия на множественные цели.

Цель должна выполнять Гейс или Запрет дословно, так как в противном случае, её ожидают очень неприятные последствия, определяемые количеством успехов. Цель может (сразу же), попытаться воспротивиться воздействию колдовства, потратив один постоянный пункт Воли и сделав успешный бросок Воли (сложность 4 + успехи заклинателя). Эта попытка должна производиться сразу же после использования колдовства. Для того чтобы преуспеть, цели будет достаточно всего одного успеха. Запреты и Гейсы обладают иммунитетом к магическому противодействию.

Заклинатель должен разделить общее количество успехов между Гейсом и проклятьем (смотрите ниже). Он не может повторять это колдовство несколько раз для того, чтобы добиться усиления воздействия, хотя на одного персонажа может быть наложено сразу несколько Гейсов или Запретов. Если заклинатель использует дополнительный пункт Гламура, то он может сделать так, чтобы проклятье воздействовало на цель постепенно (все больше и больше усиливаясь и усиливаясь) в ходе выполнения его миссии. К примеру, заклинатель может отправить Китэйна на поиски его истинной любви; чем дольше он будет искать, тем сильнее ужасная болезнь будет пожирать и калечить его плоть.

Гейс может быть продолжительным ("Сражайся с несправедливостью повсюду, где ты только не встретишься с ней") или кратковременным ("Никто не сможет двинуться до тех пор, пока я не закончу свою балладу"). Продолжительность и сила Гейса (и проклятья) ограничиваются только количеством успехов, выброшенных в момент наложения этого колдовства.

Гейс или Запрет:

1 успех – Простой Гейс или Запрет (отвези меня в аэропорт; перестань ковыряться в носу)

2 успеха – Умеренный Гейс или Запрет (вернуть предмет, который охраняет всего несколько стражей; изгнание из достаточно редко посещаемого места).

3 успеха – Сложный Гейс или Запрет (найти неизвестного человека; прекратить важную для вас деятельность).

4 успеха – Почти невыполнимый Гейс или Запрет (найти честного политика; изгнание из места, в котором вы прожили всю свою жизнь).

5 успехов – Легендарный Гейс или Запрет (вернуть Запретный Трон с Аркадии; никогда не видеть любимого, вместе с которым вы дали Клятву Истинных Сердец).

Проклятье:

1 успех – Незначительное проклятье (чесотка или сыпь)

2 успеха – Умеренное проклятье (небольшие проблемы с физическим здоровьем или не слишком опасная болезнь, подобная простуде).

3 успеха – Серьезное проклятье (опасная болезнь).

4 успеха – Катастрофичное проклятье (утрата любимого человека, всего имущества и так далее).

5 успехов – Смертельное проклятье (смерть или нечто худшее).

Тип: Химерическое.

Связь с Духами

Наши грезы являются бледными отражениями самих себя, а мучительные сомнения отмечают течение наших дней. Тем не менее, несмотря на это, голоса духов продолжают петь, а их мысли танцуют в грязном воздухе. Их ноги прикасаются к цементу, восхищая асфальт, и они все еще плетут грезы, входящие в наши омраченные сомнениями головы, если мы готовы слушать их.
Если мы готовы услышать.
—Паула Ганн Аллен, "Копис'тайя" (Собрание Духов)

Связь с Духами представляет собой Искусство общения с духами, которые населяют Верхний и Нижний Миры и живут в каждом звере или предмете живой природы. Оно доступно только Нуннехам или тем подменышам, которые покажутся им достойными обучения этому Искусству. Следует помнить о том, что Нуннехи будут учить Связи с Духами не-Нуннеха только в том случае, если он будет принят в Племя Нуннехов.

Атрибут: Восприятие.

☼ Видение Мира (World Sight)

Это колдовство позволяет подменышу воспринимать существ, предметы или места в Верхнем, Нижнем и Срединном Мирах. При использовании данной магии в сочетании с Королевством Предметов или Мест, заклинатель получает возможность рассмотреть предмет или какую-либо область мира духов издалека. Для того, чтобы осмотреть какую-либо часть Срединного Мира, ему необходимо присутствовать там физически. В случае с попыткой проследить за определенным субъектом, вы должны быть знакомы с ним или обладать чем-то, что вас связывает - например, каким-нибудь предметом, который принадлежал ему, его духовным (или Истинным) именем или символом, связанным с этим субъектом. Данное колдовство не позволяет воспринимать Срединный Мир различными органами чувств, как это происходит в случае с Взглядом через Вещь, относящимся к Искусству Предсказаний, но позволяет Нуннеху увидеть истинный дух предмета, существа или места. Таким образом, с помощью Видения Мира, вы сможете определить, не связан ли данный предмет с каким-либо проклятьем, и не является ли это существо в действительности сверхъестественным существом, подобным вампиру. Кроме того, это колдовство может указать на овладение духами, как, впрочем, и естественное присутствие Чар (Medicine) или духовной силы, наличествующей в том или ином месте.

Королевства: Королевство определяет природу субъекта или области, в отношении которых используется Видение Мира. Следует отметить, что расстояние не имеет какого-либо значения для использования этого колдовства.

Люди – Определяет природу человека или духа, в отношении которого используется это колдовство.

Феи – Определяет природу подменыша, Нуннеха, химеры или другого сверхъестественного существа (например, вампира, оборотня или Галлэйна), в отношении которого используется это колдовство.

Природа – Определяет природу зверя, растения, минерала или другого объекта живой природы, в отношении которого используется это колдовство.

Предметы – Определяет природу рукотворного предмета, в отношении которого используется это колдовство.

Места – Определяет природу места, расположенного в одном из трех миров, в отношении которого используется это колдовство.

Успехи: Количество успехов определяет, сколько удалось ощутить заклинателю с помощью этого колдовства.

1 успех – Вы получаете приблизительное представление об объекте, которое обычно принимает форму мимолетного видения. Оно воспринимается только зрением, не воздействуя на другие органы чувств. При использовании в отношении кого-то или чего-то в Срединном Мире, у заклинателя может только возникнуть смутное ощущение того, что с объектом колдовства "что-то не так" .

2 успеха – Вы получаете несколько искаженное, но уже более подробное представление об объекте. Цвета выглядят размытыми или неестественными, звуки кажутся приглушенными и неразборчивыми, и вы не можете изменять точку наблюдения, которая остается статичной. Действие колдовства продолжается около пяти минут. При использовании в отношении объекта в Срединном Мире, вы можете получить отдаленное представление о его истинной природе (например, нечто вроде "темная тень нависает над вашим дядей, подобно проклятью"...)

3 успеха – Ваше Видение Мира оказывается ясным и отчетливым. Цвета являются живыми и реалистичными, но звуки все еще не слишком разборчивы, особенно, если вы пытаетесь подслушать чей-то разговор. Действие этого колдовства продолжается в течение сцены. Заклинатель может с легкостью ощутить угрозу для себя, исходящую со стороны объекта, как, впрочем, и другие сильные эмоции, которые он испытывает. В случае использования Видения Мира в отношении объекта в Срединном Мире, три успеха позволяют заклинателю получить четкое (хотя далеко не всегда точное) представление об объекте. К примеру, вы можете отчетливо "увидеть", что дядюшка Яростный Медведь находится под воздействием сглаза или же загадочный незнакомец в действительности является вампиром, хотя при этом вы не сможете определить, насколько сильным является сглаз и кто его наложил, или какими возможностями обладает данный вампир.

4 успеха – Вы получаете полную, отчетливую и многомерную картину объекта. Заклинатель с легкостью может воспринимать обычные звуки и разговоры. Действие колдовства продолжается в течение суток, если, конечно же, вы не захотите прервать его до истечения этого срока. Вы можете ощущать не только реальную, но и потенциальную угрозу со стороны объекта воздействия колдовства. Вы можете производить незначительные изменения позиции точки наблюдения, но при этом не сможете последовать за объектом, если тот

скроется из области видимости. При использовании в отношении объекта в Срединном Мире, вы можете получить подробную информацию об этом человеке, месте или предмете, подобную природе проклятья и его относительной силе, а также уровню Чар, которые доступны существу.

5 успехов – Вы получаете такое же количество информации, как и в случае с четырьмя успехами, но при этом можете выбирать точку наблюдения и следовать за объектом куда бы он ни направился. Колдовство действует до тех пор, пока вы не захотите прервать его, или же до тех пор, пока не будете вынуждены сделать это из-за усталости (неудача на броске Выносливости + Атлетики по 7 сложности). Вы можете смотреть глазами объекта, хотя при этом не узнаете его мысли или тайные намерения. При использовании колдовства в отношении объекта в Срединном Мире, вы можете получить подробную информацию о его сверхъестественных или магических особенностях. Вы можете определить, когда кто-то собирается перейти из одного Вигвама в другой, или же понять, что объект принадлежит к числу Изменяющих Облик или магов смерти.

☼☼ Слово Предков (Ancestor Speech)

При использовании Слова Предков вы можете связаться с духом одного из ваших собственных предков или же родоначальником вашего племени. Если предок, с которым устанавливается связь, также является Нуннехом, то с ним можно связаться только в том случае, если его бессмертная душа фэйри была уничтожена; те Нуннехи, которые были просто убиты, уже давно переродились в ином теле, и потому отсутствуют в Мире Мертвых.

Тем не менее, вы можете встретиться и поговорить с человеческими духами, которые были связаны с вашей семьей или смертным племенем. Духи предков могут отвечать только на те вопросы, которые связаны с прошлым, и посылать видения лишь прошедших дней. Они не знают будущего, и даже не догадываются о том, что происходит в Мире Живых в момент контакта.

С ними можно поговорить о событиях, местах, людях, обычаях, ритуалах и предметах, которые связаны с прошлым, и духи могут дать заклинателю определенный совет. Следует отметить, что этот совет предоставляется на основе личных взглядов и убеждений духа, который не обладает сверхъестественным или пророческим знанием того, что произойдет, или каким именно является единственно правильный вариант действий. Тем не менее, мудрость, приходящая с опытом, и знание прошлого, могут иногда оказаться весьма полезными для решения проблем, связанных с настоящим.

Королевства: Королевство описывает объект воздействия колдовства.

Люди – Описывает предка, избранного в качестве объекта контакта. Это может быть как обращение к определенному человеку, так и общий призыв, направленный к каждому духу предков, который может и готов помочь заклинателю.

Феи – Описывает предка, избранного в качестве объекта контакта, если речь идет о смертном духе Нуннеха, чья фейская душа была

уничтожена. Это Королевство также используется для связи с духами других сверхъестественных существ.

Природа – Описывает духа природы или зверя, избранного в качестве объекта контакта. Следует отметить, что вызываемый дух природы должен быть как-то связан с предком (например, будучи его верным спутником или любимым деревом, под которым он часто спасался от полуденного зноя). Если заклинателю не известен подобный дух, он может воспользоваться общим призывом. Таким образом, если он не может связаться с духом антилопы, которая была спутницей его предка, он может попытаться использовать дух любой другой антилопы, выступающий в качестве духовного проводника. Примечание: Духи животных, растений и камней достаточно ограничены своим мировоззрением и уровнем восприятия мира в плане предоставления информации заклинателю.

Предметы – Описывает связанный с предком предмет, который выступает в качестве объекта контакта. К примеру, "священная трубка, которая была утеряна, когда мой дедушка Кричащий Орел утонул в реке". Избранный предмет может отвечать на вопросы, связанные с предком, или посылать видения, основанные на связывавших его с ним узах.

Места – Описывает связанное с предком место, избранное в качестве объекта контакта.

Успехи: Количество успехов определяет то, насколько подробной оказывается информация, предоставляемая объектом контакта.

1 успех – Вы получаете минимальные ответы на ваши вопросы и достаточно расплывчатые советы.

2 успеха – Объект контакта предоставляет вам неполную информацию, а его советы оказываются не совсем понятными.

3 успеха – Вы получаете четкие ответы на вопросы, но вам все равно понадобится правильно их интерпретировать. Советы выглядят достаточно ясными, но им не хватает деталей.

4 успеха – Вы получаете законченные и ясные ответы, а советы выглядят понятными и весьма подходящими по ситуации. Тем не менее, вам не предоставляется какой-либо другой информации. Вы получаете только то, о чем просили.

5 успехов – Вы не только получаете всего необходимые ответы и советы, но и объект контакта также упоминает определенные аспекты проблемы, на которые вы не обратили внимания или же рассматривает возможные варианты действия, стоящие перед вами.

☼☼☼ Духовный поиск (Vision Quest)

Это колдовство позволяет вам узреть проблеск грядущего или найти ответ на волнующий вас вопрос. В отличие от колдовства Пророчество, которое позволяет игроку сделать определенную заявку, которую затем Рассказчик пытается вплести в общий сюжет, Духовный поиск позволяет Рассказчику дать персонажу-Нуннеху определенное представление о том, что ожидает его во время истории. Если персонаж хочет получить ответ на вопрос или решить возникшую проблему, вместо того, чтобы получить общее представление о своем будущем, его духовный тотем или связанные с ним духи стараются предоставить ему

необходимую информацию в меру своих возможностей. Это не означает, что Рассказчик должен раскрыть игроку все свои секреты или предоставить ему полное решение какой-либо загадки. Вместо этого, Духовный поиск позволяет ему предоставить игрокам определенные намеки или указать на возможные способы решения проблемы, предупредив о последствиях необдуманного или опрометчивого поведения.

Духовный поиск напоминает сон наяву, действие которого разворачивается в Верхнем Мире. Этот сон наполнен знамениями и символами, которые должен будет интерпретировать заклинатель. Все, что он увидит в видении, может представлять немалое значение, начиная животными и заканчивая различными цветами и предметами, а также звуками, направлением ветра или запахами. Видения, в которых с заклинателем беседуют животные или неодушевленные предметы, считаются особенно важными; тем не менее, еще большее значение имеют видения, в которых он встречает одного из главных духов своего племени (Ворона, Койота, Белую Буйволицу или Маисовую Женщину).

Королевства: Королевство указывает на то, с чем связано видение, которое хочет получить заклинатель.

Люди – Указывает на человека, являющегося объектом Духовного поиска, или же ради кого он предпринимается.

Феи – Указывает на Нуннеха или другое сверхъестественное существо, являющееся объектом Духовного поиска, или же ради кого он предпринимается.

Природа – Указывает на живое существо или объект природы, являющийся объектом Духовного поиска.

Предметы – Указывает на неодушевленный предмет, являющийся объектом Духовного поиска.

Места – Указывает на место, являющееся объектом Духовного поиска.

Успехи: Количество успехов определяет значимость и продолжительность видения, а также то, насколько легко его интерпретировать.

1 успех – Полученное видение оказывается мимолетным и расплывчатым, подобно стремительно покидающему разум сну, который практически не удается запомнить.

2 успеха – Видение продолжается в течение нескольких минут, но то, что предстает перед вашими глазами, нередко сбивает с толку и скрыто под маской символов.

3 успеха – Видение продолжается в течение сцены и напоминает сказку или аллегорию, которую вам необходимо растолковать.

4 успеха – Видение может продолжаться в течение нескольких часов и наполнено множеством деталей. Хотя в ходе видения перед вашими глазами предстает множество символов, их обычно оказывается достаточно несложно интерпретировать.

5 успехов – Видение продолжается до тех пор, пока не заканчивается естественным образом, или же вы не решаете прервать его. Оно является подробным и завершенным, хотя в нем все еще наличествует большое количество символов, и может повторяться в тех местах, где начинают происходить события, непосредственно связанные с вами.

☼☼☼☼ Умиротворение (Placate)

Умиротворение позволяет вам связываться с неупокоенными душами животных или людей для того, чтобы попытаться упокоить их или, хотя бы, удержать от вмешательства в жизнь живых. Голодные или рассерженные духи представляют проблему для многих коренных племен Америки, и очень часто Нуннехи выступают в качестве посредников между миром людей и миром мертвых, выискивая методы умиротворения беспокойных душ. Души животных, которые были убиты без нужды или по ошибке, или те духи, которые не были достойным образом оплаканы или лишены должного почета, так же могут поддаться воздействию Умиротворения. В тех случаях, когда сущность духа остается неизвестной, нечто, принадлежащее ему, или место, которое как-то связано с ним, может стать объектом воздействия этого колдовства.

Следует помнить о том, что Умиротворение не дает вам власти над духом, но позволяет живым заключить соглашение с мертвецом.

Королевства: Королевство определяет, какой именно дух или духи становятся объектом воздействия колдовства.

Люди – Определяет, какой именно дух подвергается упокоению.

Феи – Определяет, какой именно дух сверхъестественного существа (включая фей, магические души которых были уничтожены) подвергается упокоению.

Природа – Определяет животное, растение или другой природный объект, дух которого подвергается упокоению.

Предметы – Определяет предмет, связанный с духом, который подвергается упокоению.

Места – Определяет место, связанное с духом, который подвергается упокоению.

Успехи: Количество успехов определяет готовность духа предоставить вам возможность упокоить его тем или иным образом и количество времени, в течение которого он будет пребывать в мире.

1 успех – Дух нехотя объясняет, что нужно сделать для того, чтобы упокоить его на некоторое время (на один день).

2 успеха – Дух встречает предложение без враждебности и готов упокоиться на неделю.

3 успеха – Дух готов упокоиться на месяц.

4 успеха – Дух сам стремится к упокоению и соглашается прекратить свои выходки как минимум на год.

5 успеха – Дух полностью удовлетворен и не будет вновь причинять вред, если, конечно же, его снова не прогневают.

☼☼☼☼☼ Танец Призраков (Ghost Dance)

Это могущественное колдовство позволяет вам обрести власть над духами мертвых. Оно может использоваться для управления или принуждения призрака к определенным действиям с целью навредить кому-то, изгнания его из определенного места или предмета, или же возвращения его в Нижний Мир, если он каким-то образом смог проникнуть в Срединный Мир. В случае применения данного

колдовства с Королевством Фей, оно может использоваться против вампиров и других чудовищ. Кроме того, считается, что при определенных обстоятельствах Нуннехи, использующие это колдовство, могут поднять целую армию призрачных воителей, которые будут сражаться за них, их семью или племя. Тем не менее, попытка применения этого колдовства столь радикальным образом подвергает опасности самого заклинателя. В случае катастрофической неудачи (провала), Нуннех оказывается в Нижнем Мире, где ему предстоит сразиться с призраками, к которым он пытался воззвать. Нуннех, которые погибает во время этого сражения, навсегда умирает и сам становится призраком своей смертной сущности.

Королевства: Королевство описывает персону, существо, предмет или место, на которое воздействует данное колдовство.

Люди – Описывает человеческий дух, который является объектом воздействия колдовства.

Феи – Описывает сверхъестественное существо, которое является объектом воздействия колдовства.

Природа – Описывает животное, растение или другой природный дух, который является объектом воздействия колдовства.

Предметы – Описывает вещи или предмет, который связан с объектом воздействия колдовства (подобный луку, в котором живет дух мертвого воина).

Места – Описывает место, которое является объектом воздействия колдовства(к примеру, лужайку, где был неправедно убит олень).

Успехи: Количество успехов определяет степень подчинения духов заклинателю.

1 успех – Вы можете приказать призраку перестать тревожить живых, но вы не можете заставить его уйти, если он сам не захочет этого. Вы не можете воздействовать на могучие души мертвых или сверхъестественных существ.

2 успеха – Вы можете приказать духу перестать тревожить живых и на некоторое время покинуть это место (независимо от того, был ли он умиротворен). Вы можете заставить могучие души мертвых или сверхъестественных существ, подобных вампирам или оборотням, на некоторое время покинуть их жертву, но вы не можете изгнать их .

3 успеха – Вы можете навсегда изгнать призрака из того или иного места или запретить ему тревожить свои жертвы. Вы можете изгнать могучие души мертвых или сверхъестественных существ на некоторое время.

4 успеха – Вы можете указать путь в Нижний Мир "заблудившемуся" призраку (хотя вы не можете отправиться туда сами) и заставить его навсегда покинуть Срединный Мир. Вы можете изгнать сверхъестественное существо из определенного места (подобного лесной лужайке или жилища) Срединного Мира.

5 успехов – Вы можете добиться поразительной власти над душами мертвых, заставив их выполнять все, что вы им прикажете, и даже можете поднять армию призрачных воинов, которые будут сражаться на вашей стороне. Опасности, связанные с призывом подобной армии, упоминаются в описании данного колдовства. Вы также можете управлять действиями сверхъестественного существа до следующего заката или рассвета, в зависимости от того, что наступит раньше.

Ремесло Историй (Tale Craft)

Истории непосредственно связаны с теми обязанностями, которые наложил на первого Эшу сам Олорун, благодаря чему тот и стал главным посланником и лингвистом ориш. На протяжении многих лет, Элегбара создавали Искусство Ремесла Историй, которое должно было способствовать выполнению их священных обязанностей. Ремесло Историй представляет собой могучее, хотя и незаметное оружие, скрывающееся в арсенале многих странников-эшу. Оно может помочь им во многих ситуациях, включая и те, когда они сталкиваются с враждебной публикой или бандой врагов, которые пытаются воспользоваться одиночеством, присущим представителям этого народа.

Обычно только Элегбара могут изучить все формы этого Искусства. Иногда они могут поделиться начальными познаниями в Ремесле Историй с сатирами, паками, пикси, кларихаунами и немногочисленными представителями других китов простолюдинов. Тем не менее, в соответствии с древним обычаем, им запрещено обучать этому Искусству Ши, что является возмездием за то, что те похитили у эшу Искусство Именования, бежав в Илешу во время Раскола. Те Элегбара, которые все же соглашаются стать учителями аристократов, подвергаются жестокому наказанию со стороны других представителей Племени, тогда как Ши, получившие подобные знания, часто "исчезают".

Главной составляющей данного Искусства или тех Банков, которые применяются для него, всегда должна выступать некая форма повествования. Это повествование может преподноситься в любом виде, начиная поэзией и заканчивая песнями, но, в любом случае, его присутствие является обязательным.

Атрибут: Харизма.

☼ Благословение Агемо (Agemo's Blessing)

Иногда исполнителю приходиться несколько изменять свой репертуар для того, чтобы соответствовать настроению публики. Для Элегбара, которые в любой момент могут столкнуться с враждебным двором Ши или дикими каннибалами из народа красных шапок, эта проблема представляет еще большее значение. Данное колдовство позволяет хитроумному Элегбара хотя бы частично определить настроение публики перед тем, как начать свое выступление, что позволит ему выбрать историю, которая лучше всего подойдет для той или иной ситуации. Кроме того, оно позволяет спасти неудачное выступление, определив источник недовольства толпы. Элегбара "видит" преобладающее в толпе настроение в форме мимолетных образов и цветовых оттенков, которые предоставляют ему символические намеки на предрасположенность публики. Темные цвета указывают на печаль или недавно пережитую трагедию. Красные вспышки предвещают гнев. Яркие цвета и приятные образы указывают на желание поразвлечься или преобладающее в сердцах слушателей веселье.

Система: В случае с этим колдовством, чаще всего используются королевства Людей, Фей и Мест, хотя умные Элегбара могут использовать и другие Королевства для определения настроения публики. Большинства Элегбара маскируют Банк для этого колдовства под видом пролога, шутки или какой-либо другой разновидности вступления, предшествующего началу основного выступления. В случае провала толпа реагирует абсолютно не так, как этого ожидал эшу, опровергая первое впечатление, сложившееся у него в результате применения данного колдовства.

1 успех – Отдаленное представление; одноцветная картина; никакой структуры, четких образов или же наполнения.

2 успеха – Хороший намек; один цвет с несколькими преобладающими оттенками и смутными образами.

3 успеха – Четкое представление: объединение цветов с несколькими оттенками и четкими образами.

4 успеха – Внезапное озарение; танец цветов и оттенков с множеством четких образов.

5 успехов – Удивительное прозрение; перед вами предстает все, что вам может понадобиться и вам остается только интерпретировать увиденное.

Тип: Химерический.

☼☼ Мерцающий Огонь (Flickering Firelight)

Это колдовство притягивает обрывки Случайных Химер, порождаемых зрителями, позволяя Элегбаре создавать различные световые и звуковые эффекты, соответствующие истории. Хотя хрупкие химеры, порождаемые этим колдовством, могут лишь отчасти улучшить впечатление от истории, хитроумный рассказчик может найти самые различные применения для Мерцающего Огня, начиная погружением целой комнаты в кромешную тьму, и заканчивая созданием призрачных звуков, раздающихся неоткуда, или подобных театральных эффектов.

Система: Королевство, используемое для данного колдовства, определяет разновидность создаваемого эффекта - Люди или Феи отвечают за все, что связано с людьми или подменышами (включая отдельные их аспекты, подобные голосам), Предметы охватывают музыку и предметы обстановки, Места включают освещение и так далее. Таким образом, для создания воистину поразительных представлений требуется многократное использование данного колдовства или же присутствие сразу нескольких эшу, хотя, в конечном счете, результаты этого могут быть действительно впечатляющими.

Химеры, создаваемые посредством Мерцающего Огня, лишь отчасти можно назвать материальными. Они не могут сопротивляться Банальности или же как-либо навредить кому-то. Одно прикосновение к этим химерам превращает их в прах, и они лишены своей собственной воли. Особенно недоверчивые или подозрительные зрители могут проникнуть за полог иллюзии, набрав на броске Восприятия + Проницательности больше успехов, чем заклинатель (сложность этого броска равняется количеству выброшенных им успехов +3). Данное колдовство продолжает действовать до тех пор, пока эшу рассказывает историю.

1 успех – Приглушенный звук или смутный образ; заклинателю недоступны существенные звуковые или световые изменения.

2 успеха – Создаваемый образ выглядит достаточно неплохо на расстоянии, превышающем 25 футов; усиление или ослабление света или музыки.

3 успеха – Творение эшу выглядит убедительно, если не считать незначительных деталей; хороший набор возможностей по работе со светом и звуком.

4 успеха – Точное воспроизведение, включая мельчайшие детали; эшу доступны сильные лучи света и очень специфические звуковые эффекты, как, впрочем, и самые различные варианты из изменения.

5 успехов – Абсолютно невообразимые творения; доступна большая часть особых эффектов.

Тип: Химерический (так же может выступать в качестве Вирда, если заклинатель "обращается" к нему).

☼☼☼ Шепот в толпе (Murmur in the Crowd)

После того, как Элегбара постигает настроения толпы и расставляет подмостки, ему необходимо распалить страсти аудитории, направив их в нужное русло, которое позволит ему вызвать нужную эмоцию или реакцию. Хотя большинство Элегбара считает недостойным усиление своих естественных талантов без должной на то причины, они часто прибегают к этой способности, сталкиваясь с недружелюбной или невосприимчивой аудиторией. Идея или эмоция должна быть достаточно простой для того, чтобы ее можно было выразить в одном или двух словах, и не может представлять собой приказ. Кроме того, Элегбара не имеет власти над непосредственной реакцией толпы. Аудитория красных шапок, вдохновленная на "праздничное настроение" определенно будет реагировать иначе, чем аудитория, состоящая из богганов.

Система: Обращаясь к определенной эмоции или идее, звучащей в его истории, эшу посылает в толпу краткий, но очень сильный импульс, связанный с той или иной страстью. В случае успеха, общее настроение аудитории еще на один шаг сдвигается к тому состоянию, которого хочет добиться эшу. Многократное использование этого колдовства имеет кумулятивный характер, но сразу же после одного неудачного броска, настроение аудитории вновь возвращается на исходную позицию. Фраза "дождь камней и гнилых помидоров" лучше, чем что-либо другое передает последствия провала. Обычно воздействие данного колдовства завершается спустя несколько минут после завершения представления.

1 успех – Незначительное одобрение; возможно, воздействие колдовства продлится до завершения представления, но уж точно не дольше. Аудитория испытывает легкое влечение в нужном направлении, но с легкостью может проигнорировать ее. Враги эшу не подвергаются воздействию колдовства.

2 успеха – Одобрительный шепот; посторонние события все еще могут разрушить магию происходящего на сцене до завершения представления. Аудитория ощущает достаточно сильную тягу в нужном направлении.

3 успеха – Массовое одобрение; на протяжении всего представления аудитория испытывает нужную эмоцию. Недавние враги эшу начинают колебаться.

4 успеха – Всеобщее восхищение; на протяжении дюжины минут после завершения представления аудитория продолжает испытывать чувства, пробужденные Элегбарой и лишь те, кто питают к нему давнюю нелюбовь, избегают воздействия этого колдовства.

5 успехов – Долгоиграющее впечатление; даже заклятые враги эшу оказываются тронуты. Последние следы воздействия колдовства исчезают лишь спустя час после выступления.

Тип: Химерический.

☼☼☼☼ Палочки и камни (Sticks and Stones)

Один из секретов выживания в дороге, известных Элегбара, которые, в большинстве своем, ведут одиночный образ жизни, связан с этим исключительно гибким и эффективным колдовством. Используемое в комбинации с подходящей историей, оно создает химерический щит из слов и образов, порождаемых рассказываемой историей. Эти образы образуют защитный круг вокруг заклинателя, отражая вражеские атаки. Помимо поддержания щита, Элегбара так же может совершать другие действия, но при этом он не может двигаться быстрее, чем неторопливым шагом и получает отрицательный модификатор -2 кубика ко всем посторонним действиям, в силу необходимости поддерживать концентрацию. Эшу так же не может прерывать историю, в результате чего он может произнести всего одно или два не связанных с ней слова, не прерывая колдовства (к числу наиболее популярных фраз относится "Бегите!" и "Найдите помощь!").

Система: До тех пор, пока эшу продолжает рассказывать историю, щит защищает его, принимая форму обычного броска поглощения, распространяющегося на все разновидности прямых химерических атак. В случае затраты дополнительного пункта Гламура, щит так же может защитить заклинателя от воздействия огня или газа, хотя даже он не способен полностью спасти его от враждебной среды (и, поэтому, вряд ли поможет в ситуации, когда эшу начнет тонуть). Эшу может попытаться распространить щит на других Китэйнов, но за каждую персону после первой ему придется потратить дополнительный пункт Гламура, прибавив +1 к сложности колдовства. Кроме того, каждый, кто находится под защитой щита, должен постоянно находиться в физическом контакте с заклинателем, так как в противном случае связь окажется разорвана. Воздействие колдовства прекращается после того, как заклинатель завершает историю или же сознательно прекращает воздействие щита.

1 успех – Один дополнительный кубик на броски Поглощения.

2 успеха – Два дополнительных кубика на броски Поглощения.

3 успеха – Три дополнительных кубика на броски Поглощения.

4 успеха – Четыре дополнительных кубика на броски Поглощения.

5 успехов – Пять дополнительных кубиков на броски Поглощения.

Тип: Химерический или Вирд, хотя в последнем случае щит оказывается очень недолговечным в условиях присутствия Банальных свидетелей.

☼☼☼☼☼ Момент Истины (Moment of Truth)

На этом уровне данного Искусства, Элегбара может использовать силу слов и имен для того, чтобы создавать материальные иллюзии. В отличие от Призрачных Теней Искусства Фокусов, все творения эшу должны представлять персонажей или другие элементы истории, которую он рассказывает. Большая их часть исчезает по завершению истории или же в конце вечера, хотя некоторые из них все же могут обрести разум, подобно творениям Призрачных Теней, что требует затраты такого же количества Гламура в том случае, если заклинатель желает поддерживать их существование. Элегбара считают себя ответственными за все действия, которые совершаются их Созданиями Истины (так обычно именуют всех существ, создаваемых посредством данного колдовства), и потому они предпочитают присматривать за ними до тех пор, пока они не исчезнут.

Система: Это колдовство используется так же, как и Призрачные Тени, включая все необходимые затраты и Королевства. Смотрите базовую книгу Подменышей: Грезы.

Тип: Вирд.

Странствия (Wayfare)

Искусство Странствий является Искусством умелого путешествия. Созданное разведчиками и посланниками, это Искусство так же используется аристократами с целью шпионажа, так как на более высоких уровнях оно позволяет проникнуть практически в любое место. Именно потому, некоторые аристократы очень внимательно присматривают за теми, кто обладает этим Искусством (некоторые из них даже запрещают его использование). Тем не менее, большая часть подменышей считает это Искусство скорее полезным инструментом, чем опасным оружием. Чаще всего им обладают простолюдины, слуги аристократов и эшу.

Атрибут: Сообразительность.

☼ Прыжок (Hopscotch)

Один прыжок – и ты возле другого трода! С помощью этого колдовства, подменыш может совершать (как, впрочем, и заставлять других) невообразимые прыжки, причем как вверх, так и вниз. Это колдовство ограничивается количеством доступного пространства (с его помощью нельзя впечатать противника в землю, в отличие от Притягивания).

Система: Королевство определяется объектом, наделяемым возможность совершать поразительные прыжки. Этим талантом можно наделить не только человека, но и предмет, хотя заклинатель при этом должен четко хотеть, чтобы предмет прыгнул туда-то, туда-то. Каждый, кто находится в физическом контакте с предметом, может помешать ему сделать это, сделав противоположный бросок Воли (сложность 6). Проваленный бросок Воли означает, что предмет вырывается из рук его хозяев и уносится в воздух. Если это колдовство используется в отношении одежды персонажа, то одежда, скорее всего, порвется (если, конечно же, она не изготовлена из очень крепкого материала). При этом противоположный бросок не производится в том случае, если Прыжок был направлен на человека. И, наконец, Королевство Мест не может использоваться для того, чтобы заставить здание подняться в воздух.

Если для того, чтобы дать возможность прыгнуть нескольким людям используется Королевство Мест, то успехи в равной степени распределяются между различными целями.

К примеру, Джимб, пак, использует Прыжок на подштанники красной шапки (надеясь посадить в лужу о чем-то задумавшегося Китэйна). Красная шапка, явно не желающий лишиться своих подштанников, поднявшихся в воздух путем внезапной левитации, делает бросок Воли. Он выбрасывает четыре успеха и отменяет четыре успеха Джимба. Теперь Джимб понимает, что через несколько секунд Прыжок понадобится уже ему…

Количество успехов определяет, насколько далеко и высоко может прыгнуть заклинатель.

1 успех – Пять футов вверх; 15 футов в длину

2 успеха – Один этаж; 30 футов в длину

3 успеха – Два этажа; 60 футов в длину

4 успеха – Пять этажей; 150 футов в длину
5 успехов – Десять этажей; 300 футов в длину
Тип: Вирд.

☼☼ Быстрота (Quicksilver)

Быстрее летящего феникса! Это колдовство позволяет подменышу или какому-либо другому существу двигаться невообразимо быстро в течение непродолжительного времени. Другие воспринимают объект воздействия Быстроты, как расплывающееся в воздухе пятно.

Система: Королевство определяет объект(ы) воздействия этого колдовства. Каждый успех позволяет подменышу совершить дополнительное действие в следующем раунде. Если заклинатель использует Королевство Мест для воздействия на нескольких людей, то успехи должны быть разделены между соответствующими целями.

Тип: Вирд.

☼☼☼ Проход через Портал (Portal Passage)

Проход через Портал создает отверстие в любой преграде, толщина которой не превышает 10 футов. Этот портал обычно напоминает обычную дверь (6 на 3 футов), хотя он может быть и меньше, в зависимости от размеров барьера. Проход может быть проделан в любой преграде, независимо от материала, из которого она состоит. Примерами преград могут послужить стена, живая изгородь или закрытая дверь. Заклинателю вряд ли удастся проделать в отверстие в горе, так как её размеры превышают возможную толщину преграды, тогда как стена камня, толщиной в восемь футов, вряд ли вызовет у него какие-либо сложности.

Система: При использовании этого колдовства, Королевство определяется материалом преграды, в которой проделывается отверстие. В большинстве случаев для этого потребуется Королевство Природы, хотя добрые Рассказчики могут разрешить игрокам заменить его Королевством Мест (если это вообще возможно). Если персонаж пытается проделать дырку в закрытой машине или лодке, то может использоваться Королевство Предметов.

Созданный портал продолжает существовать на протяжении одного раунда за каждый успех.

Тип: Вирд.

☼☼☼☼ Бегущий-по-Ветру (Wind Runner)

Это колдовство позволяет объекту своего воздействия летать. Объект обладает полной властью над местом назначения и продолжительностью полета (учитывая и продолжительность самого колдовства). При этом на один объект нельзя наложить больше одного Бегущего-по-Ветру, и потому пока подменыш парит в воздухе, это колдовство не сможет вновь подействовать на него. Если он забудет о том, сколько именно продолжается это колдовство, то у него будет достаточно много времени для того, чтобы обдумать свою глупость, пока он будет падать вниз.

Система: Королевство зависит от объекта колдовства (практически всегда Люди или Феи). Это колдовство может заставить предмет взмыть в воздух, но при этом он подвергается таким же ограничениям, как при Прыжке (смотрите выше). Любой человек, который находится в физическом контакте с предметом, может попытаться остановить его полет, сделав бросок Воли (6 сложность). При этом подобные броски не делаются при соприкосновении с живым существом, на которое воздействует это колдовство. Если заклинатель использует Королевство Мест для воздействия на нескольких людей, то успехи должны быть разделены между соответствующими целями.

Количество успехов + 1 кубик определяют количество раундов, которые персонаж может провести в воздухе.

Тип: Вирд

☼☼☼☼☼ Мгновенный Переход (Flicker Flash)

Этого колдовства особенно страшится аристократия, так как оно позволяет каждому Китэйну попасть в любое место, которое он только пожелает. С помощью Мгновенного Перехода, подменыш может исчезать и появляться в любом месте, в которое он хочет попасть. Заклинатель должен знать, видеть (или прорицать) или хотя бы обладать чем-то, что связано с местом его назначения. Если заклинатель забывает об этом условии, то колдовство может подействовать несколько не так, как хотел маг. (Рассказчик может изрядно повеселиться, придумывая местечко повеселее, в которое можно отправить персонажа!)

Это колдовство обычно не действует при попытках перемещения по Грезе. Те немногие подменыши, которым хватило ума попытаться достичь Аркадии, пропали навсегда.

Система: Природа существа или предмета, на который воздействует это колдовство, определяет Королевство. Если маг использует Королевство Мест для перемещения сразу нескольких людей, то успехи должны быть разделены между ними.

Количество успехов определяет, как быстро подменыш доберется из точки А в точку Б. Рассказчик может изменить эту таблицу для того, чтобы она лучше соответствовала его собственной хронике.

1 успех – Путешествие занимает час (или более того).

2 успеха – Путешествие занимает около пяти минут.

3 успеха – Путешествие занимает около минуты.

4 успеха – Путешествие занимает около десяти секунд.

5 успехов – Путешествие происходит мгновенно.

Тип: Вирд.

Королевства

Наличие тех или иных Королевств определяет, на кого или что могут воздействовать подменыши при использовании колдовства. Они могут воздействовать на все, что предоставляет им текущий уровень их Королевств, как, впрочем, и то, что предоставляется предыдущими уровнями. Таким образом, подменыш, обладающий четырьмя уровнями в определенном Королевстве, сможет воздействовать на все, что предоставляют ему и предыдущие три.

Уровень Королевства прибавляется к соответствующему Атрибуту (который зависит от применяемого Искусства), позволяя определить количество кубиков, которые получает подменыш, используя то или иное колдовство. Если для применения колдовства требуется несколько Королевств, то для определения количества кубиков используется самое малое Королевство. Даже если подменышу требуется более низкий уровень Королевства, он все равно прибавляет к броску его текущее значение. К примеру, если у него пять точек в Королевстве Фей, и он пытается наложить магию на простолюдина, то он все равно получит пять кубиков.

К примеру, исполинский дракон, лишенный при этом крыльев, бросается к отряду подменышей. Быстро прикинув возможный исход поединка, Эриond, эшу, решает наложить колдовство Бегущий-по-Ветру для того, чтобы они могли улететь прочь от опасности. Ситуацию усложняет и то, что подменышей сопровождает пара зачарованных людей.

Эриond должен будет применить три Королевства для того, чтобы воздействовать на себя и всех своих товарищей: Он обладает Королевством Фей, равным 4 (хотя ему хватило бы и одного пункта, учитывая то, что всего его товарищи являются простолюдинами), но при этом Королевство Людей равно у него всего одному (хотя и в этом случае ему повезло, та как зачарованные люди являются его товарищами). Затем он комбинирует это с Королевством Мест 4 (так как в данный момент они находятся в открытом поле). Самым низким из его Королевств является Королевство Людей, и потому при определении количества кубиков, доступных для броска, Эриond использует именно его. Более подробно, использование колдовства расписано в Главе Седьмой.

Исключениями из основного правила являются Королевства Мест и Времени. В большинстве случаев, Места позволяют заклинателю воздействовать на множественные объекты, тогда как Время позволяет подменышу использовать колдовство так, чтобы оно начало действовать спустя некоторое время (фактически создавая бомбу замедленного действия). В таких случаях ни одно из этих Королевств не используется для определения количества кубиков для последующего броска. Однако в некоторых ситуациях Королевство Мест все же используется, как основное, и тогда оно так же учитывается при подсчете кубиков.

Люди

Это Королевство связано со смертными. Чем выше познания в нем персонажа, тем меньше ему необходимо знать объект воздействия

магии. К этому Королевству также относятся сверхъестественные существа, подобные вампирам, духам и т.д., но не другие феи.

Уровень	Название	Описание
☼	Истинный Друг	Хорошо известный человек, друг и так далее
☼☼	Личный Знакомый	Вы долгое время общались с этим человеком и знаете его
☼☼☼	Узнаваемое Лицо	Вы узнаете его в лицо, но можете не знать его имени
☼☼☼☼	Незнакомец	Вы можете ничего не знать о нем, но этот человек не может быть вашим врагом
☼☼☼☼☼	Заклятый Враг	Этот человек может быть вашим врагом или противником; к этой же категории относится партнер по игре

Феи

Это Королевство управляет всеми порождениями Грезы.

Уровень	Название	Описание
☼	Добродушный Простолюдин	Подменыш-простолюдин
☼☼	Высокий Дворянин	Любой подменыш, обладающий титулом
☼☼☼	Многоликая Химера	Химерические существа или предметы
☼☼☼☼	Неуловимый Галлэйн	Все порождения Грезы, не упомянутые выше: Нуннехи, Неодушевленные и другие существа
☼☼☼☼☼	Двеомер Гламура	Все, состоящее из Гламура: колдовство, сокровища, Остатки и так далее. (Помните: Вы должны обладать этим уровнем Королевства для того, чтобы пытаться противостоять колдовству, использованному против вас)

Природа

Это Королевство связано с животными, стихиями и естественными порождениями природы.

Уровень	Название	Описание
☼	Грубый Материал	Неживая органическая материя (бумага, камень, веревка). Если материя не является органической (сталь и так

		далее), то она не принадлежит к этому Королевству.
☼☼	Зеленый Лес	Живая, органическая растительная материя (не животные)
☼☼☼	Дикие Животные	Живые, неразумные животные (животные, обладающие собственным разумом, относятся к Королевству Людей)
☼☼☼☼	Природные Феномены	Природные изменения: погода, вулканические извержения, землетрясения и так далее
☼☼☼☼☼	Базовые Элементы	Управляет естественными (углеродными) элементами, или четырьмя традиционными стихиями: огнем, водой, землей и воздухом

Предметы

Это Королевство управляет объектами, которые не являются природными, и которые были созданы человеческими руками. К Королевству Предметов относятся и некогда природные объекты, превращенные в нечто другое (деревянные скульптуры, папье-маше и так далее).

Уровень	**Название**	**Описание**
☼	Изящное Одеяние	Часто носимые объекты (одежда, кольца, татуировки и так далее)
☼☼	Цельный Инструмент	Любой предмет, в котором отсутствуют движущиеся части (мечи, щиты, но не ружья, и даже не утренние звезды)
☼☼☼	Механическое Устройство	Любой предмет с движущимися частями, но не нуждающийся в топливе (включая компьютеры, которые нуждаются в электричестве)
☼☼☼☼	Сложная машина	Предметы с движущимися, иногда электронными компонентами, но с легко понимаемым механизмом (тостеры, автомобили, печатные станки; компьютеры, телевизоры и другие схожие предметы к ним не относятся)
☼☼☼☼☼	Арканный Артефакт	Любой предмет, не упомянутый выше, со сложными компонентами

Места

Это Королевство определяет область воздействия колдовства. Оно позволяет подменышу воздействовать на множественные цели (хотя он

должен обладать для этого соответствующим Королевством. Он не сможет использовать Места 3 для того, чтобы воздействовать на игровую площадку, заполненную детьми).

Уровень	**Название**	**Описание**
☼	Комната	До 25 квадратных футов
☼☼	Коттедж	До 200 квадратных футов
☼☼☼	Дом	До 750 квадратных футов
☼☼☼☼	Парк	До 2,000 квадратных футов
☼☼☼☼☼	Королевство	До 50,000 квадратных футов

Время

Это Королевство позволяет заклинателю "откладывать" действие колдовства. Заклинатель может использовать колдовство, затем покинуть место его будущего воздействия, и дождаться результатов в безопасном месте. Количество точек определяет, насколько продолжительной может быть задержка, а также модификатор сложности, воздействующий на бросок.

Уровень	**Описание**
☼	1 раунд
☼☼	1 час
☼☼☼	1 день
☼☼☼☼	1 неделя
☼☼☼☼☼	1 месяц

Материя Грез

By Andy Kaiser (andykaiser@usa.net)

Искусство Материи Грез позволяет заклинателю наблюдать мыслительные процессы спящего и манипулировать ими. Хотя может сложиться впечатление, что оно является полностью манипулятивным, это Искусство во многом основано на восприятии, так как заклинатель манипулирует Гламуром для того, чтобы изменять мысли другого человека в соответствии со своими собственными. Материя Грез является тщательно оберегаемым Искусством, так как его высокие уровни обладают значительной разрушительной силой, и даже простейшие разновидности этого колдовства могут представлять немалую опасность, если использовать их некорректным образом.
Атрибут: Манипулирование.

The Art of Dreamstuff allows the user to view and manipulate a dreamer's thought processes. While appearing manipulative, Dreamstuff is also quite perception based, as the user manipulates Glamour to change another's thoughts to accordance with his own. Dreamstuff is a closely guarded Art, as higher levels can be extremely destructive, and even the lower level cantrips pose a threat if handled incorrectly.

Attribute: Manipulation

* Dreamer's Eye

Это колдовство позволяет заклинателю заглянуть в разум спящего. При этом заклинатель должен видеть объект воздействия колдовства на протяжении всего периода его использования.
Тип: Химерическое.
Королевства:
Люди: Описывает объект воздействия колдовства.
Феи: Описывает объект воздействия колдовства.
Природа: Описывает объект воздействия колдовства. (Да, представители животного мира также видят сны. Другое дело, что эти сны сложно назвать чем-то крайне необычным или интересным).
Предметы: Описывает нечто, соприкасающееся с объектом воздействия колдовства. (Королевство Предметов может использоваться для того, чтобы воспринимать сны сразу нескольких целей, хотя при этом заклинателю все равно понадобятся соответствующие уровни Королевств Людей, Фей или Природы).
Места: Описывает местонахождение объекта колдовства. (Смотрите примечание, связанное с Королевством Предметов).
Успехи: Количество успехов определяет продолжительность действия колдовства.
1 успех: 30 секунд.
2 успеха: 5 минут.
3 успеха: 30 минут.
4 успеха: 2 часа.

5 успехов: До тех пор, пока объект воздействия колдовства не проснется.

** Dream Rend

Это колдовство позволяет заклинателю захватить власть над сном и манипулировать им так, как он пожелает. Учитывая то, что возможности манипулирования ничем не ограничены, это колдовство может оказаться очень полезным для превращения кошмаров в мирные сновидения или же обратных преображений. (Примечание: Заклинатель не видит сам сон цели, если, конечно же, он не использует Dreamer's Eye).
Тип: Химерическое.
Королевства:
Люди: Описывает объект воздействия колдовства.
Феи: Описывает объект воздействия колдовства.
Природа: Описывает объект воздействия колдовства. (Да, представители животного мира также видят сны. Другое дело, что эти сны сложно назвать чем-то крайне необычным или интересным).
Предметы: Описывает нечто, соприкасающееся с объектом воздействия колдовства. (Королевство Предметов может использоваться для того, чтобы воспринимать сны сразу нескольких целей, хотя при этом заклинателю все равно понадобятся соответствующие уровни Королевств Людей, Фей или Природы).
Места: Описывает местонахождение объекта колдовства. (Смотрите примечание, связанное с Королевством Предметов).
Успехи: Количество успехов определяет то, насколько долго заклинателю удастся сохранять контроль над сном.
1 успех: 30 секунд.
2 успеха: 5 минут.
3 успеха: 30 минут.
4 успеха: 2 часа.
5 успехов: До тех пор, пока объект воздействия колдовства не проснется.

*** Mental Chains

Когда заклинатель использует это колдовство в отношении определенного существа, оно испытывает всепоглощающее желание погрузиться в сон. Кофеин, адреналин и другие стимуляторы не могут противостоять воздействию этого колдовства.

Тип: Химерическое.

Королевства:
Люди: Описывает объект воздействия колдовства.
Феи: Описывает объект воздействия колдовства.
Природа: Описывает объект воздействия колдовства.
Предметы: Описывает то, к чему должен прикоснуться объект воздействия колдовства для того, чтобы заснуть.
Места: Описывает то, где должен находиться объект воздействия колдовства (Заклинатель может попытаться воздействовать сразу на

несколько целей, но при этом ему понадобится сделать бросок Сообразительности по 6 сложности для того, чтобы успеть их наметить. В случае неудачи, все, кто присутствуют в даной области (включая и самого заклинателя), подвергаются воздействию Mental Chains).

Успехи: Количество успехов определяет продолжительность сна, а также сложность бросков сопротивления этому колдовству. (Следует отметить, что сложность бросков и продолжительность сна могут также зависеть от того, насколько сильно хочется спать объектам воздействия колдовства). Если объект воздействия колдовства хочет заснуть, бросок Выносливости не производится.
1 успех: Бросок Выносливости по 6 сложности, необходимо набрать 2 успеха.
2 успеха: 5 минут.
3 успеха: 30 минут.
4 успеха: 2 часа.
5 успехов: До тех пор, пока объект воздействия колдовства не проснется.

Successes: These determine what the targets must roll to stay awake, and how long they will remain asleep. (The roll and length of sleep may also be modified based on how sleepy targets actually are.) If targets want to sleep, they don't have to roll.

1. Roll Stamina, target 6, two successes needed
2. Roll Stamina, target 7, two successes needed
3. Roll Stamina, target 7, three successes needed
4. Roll Stamina, target 8, three successes needed
5. Roll Stamina, target 9, three successes needed

**** Mindwalk

Это колдовство представляет наибольшую потенциальную опасность для заклинателя. Это уникальная форма передвижения, доступная только тем, кто владеет Искусством Материи Грез. Заклинатель должен представить место, в которое он хочет попасть. (Заклинателю необязательно посещать это место ранее, так как ему будет достаточно словесного описания или изображения для того, чтобы представить его себе). Конечный результат напоминает действие Мгновенного Перехода, связанного с Искусством Странствий, но при этом Mindwalk позволяет заклинателю взять с собой сразу несколько предметов или существ.

Когда Банк этого колдовства оказывается завершен, заклинатель должен находиться в пределах видимости его спящей цели. Затем заклинатель входит в сон спящего существа и становится его частью. После этого он направляется к "выходу" из сновидения, в котором он находится. За этим "выходом" его может ожидать другой сон

(расположенный ближе к месту его назначения) или же самое место назначения, достигнув которого заклинатель покидает мир сновидений. Опасность подобного способа передвижения заключается в том, что сновидение, в котором оказывается заклинатель, может содержать опасные элементы, способные помешать ему достигнуть "выхода". Любой урон, полученный заклинателю во сне, считается химерическим. Когда заклинатель покидает мир снов, он оказывается в пределах видимости спящего, чей сон он посетил последним. (Примечание: Хотя заклинатель может использовать Dream Rend при передвижении в мире снов, can be cast while Mindwalking, the bunk for the cantrip might not be possible to execute, depending on the content of the dream.)

Тип: Вирд.

Realms

Actor: Describes who is transported
Fae: Describes who is transported
Nature: Describes what one must be touching to be transported
Prop: Describes what one must be touching to be transported
Scene: Describes where one must be to be transported (Note: A successful Wits roll (D=6) must be made to transport more than one person)

Успехи: Количество успехов определяет то, насколько быстро заклинатель добирается до места назначения (т.е. через сколько снов ему придется пройти на пути туда).

1 успех: 3 сна.
2 успеха: 3 сна.
3 успеха: 2 сна.
4 успеха: 2 сна.
5 успехов: 1 сон.

***** Reality Check

Это колдовство позволяет заклинателю сделать сон реальностью. Для этого, заклинателю требуется выбрать определенного спящего, возможно используя Dream Rend и/или Dreamer's Eye, после чего воспользоваться Банком. После этого сон спящего становится реальностью и существует в качестве химерического существа или места, которое автоматически зачаровывает любого смертного, который видит его. Для использования этого колдовства требуется один пункт Гламура, помимо всех остальных затрат.

Тип: Вирд.

Королевства:
Люди: Описывает спящего, чей сон становится реальностью.
Феи: Описывает спящего, чей сон становится реальностью.
Природа: Описывает то, к чему прикасается спящий.
Предметы: Описывает то, к чему прикасается спящий.
Места: Описывает место, где находится спящий.

Успехи: Количество успехов определяет продолжительность колдовства, хотя оно в любом случае перестает действовать после того, как спящий просыпается.
1 успех: 30 секунд.
2 успеха: 5 минут.
3 успеха: 30 минут.
4 успеха: 2 часа.
5 успехов: До тех пор, пока объект воздействия колдовства не проснется.

Искусство **Некрос**

Это Искусство, считавшееся давно уже утраченным, было создано феями, которым регулярно приходилось соприкасаться с царством мертвых. Некоторые слуаги до сих владеют им, как, впрочем, и некоторые Неблагие подменыши. Считается, что Китэйны получили это Искусство в результате древнего договора с Хароном, но некоторые мудрецы утверждают, что оно стало результатом ужасного пакта, заключенного с самим Забвением.
Атрибут: Манипулирование

* Глаза Подземного Мира

Подменыш, обладающий этим колдовством, может изменять диапазон своего зрения, что позволяет ему видеть Земли Теней. Кроме того, он может воздействовать на призраков с помощью химер.
Система: При условии удачного броска Восприятия + Проницательности (сложность зависит от толщины Савана) и затраты пункта Гламура, подменыш может "зачаровать" себя для того, чтобы воспринимать Мир Мертвых. Кроме того, если ему удастся найти подходящий вход, он сумеет проникнуть туда.

** Зов Орфея

С помощью подходящего Банка (обычно в форме музыки), заклинатель может призвать к себе неупокоенную душу. Для того, чтобы вызвать определенного призрака, Китэйну потребуется его Реликвия или Оковы.
Система: При условии успешного броска Манипулирования + Королевства Подземного Мира (сложность определяется Волей жертвы), подменыш может призвать к себе призрака, потратив пункт Гламура. Как и в случае со всей фейской магией, все находящиеся неподалеку призраки слышат этот зов, но довольно быстро забывают об этом.

*** Врата Гадеса

Подменыш может открыть портал, ведущий в Земли Теней. Он может нарисовать его на земле, привязать к определенной двери или же разместить в любом другом месте. В случае успеха он сможет войти туда, и выйти в соответствующей части Земель Теней.
Система: При условии успешного броска Манипулирования + Королевства Подземного Мира (сложность зависит от толщины Савана), подменыш может уменьшить толщину Савана для места, предмета, области или персоны на 1 пункт за каждый полученный успех.

**** Кузница Гадеса

Эта ужасающая сила позволяет некроманту (как обычно называют адептов этого Искусства) превращать призраков в Гламур, химер или же абсолютно новых порождений Подземного Мира. Хотя некоторые подменыши используют ее в благих целях, даруя призраку возможность

перейти в Грезе и обрести покой, большинство ее применений приносит исключительно отвратительные результаты.
Система: С помощью Кузницы Гадеса некромант может захватить власть над Корпусом призрака (сложность броска равняется 10 минус значение Ангста, учитывая инфернальную природу этой силы), что позволит ему превращать Реликвии в химер, Корпус – в Пафос или Гламур и так далее.

***** Пасть Нергала

Это колдовство заслуженно считается одной из самых ужасающих сил Искусства Некрос. С помощью Гламура заклинатель может Опустошить призрака, лишив его всех сил и воспоминаний, и заполучив его знания с помощью поглощения его души. Некоторые подменыши утверждают, что эта сила может также воздействовать на души фэйри.
Система: Для использования этой силы требуется потратить постоянный пункт Гламура, но за каждый успех (бросок производится по сложности Воли или Пафоса, являющихся аналогией Воли и Гламура подменышей) заклинатель может забрать точку в любом Навыке жертвы и прибавить ее к своей собственной Способности. Данное изменение является постоянным и необратимым. Неизвестно, можно ли использовать эту силу в отношении Талантов или Познаний.

****** Путь Фоморов

Это колдовство было создано безымянным Таллэйном на Самайн, когда он убил и сожрал Китэйна, который обладал знаниями о Ритуале Пути Подменыша. Используя Путь Фоморов заклинатель перерождается с полным осознанием всех своих предыдущих жизней, но при этом подчиняет и поглощает душу Китэйна, в тело которого он вселяется. Фактически он завладевает его душой до тех пор, пока остается подменышем.
Система: Для использования этого колдовства требуется затрата трех постоянных пунктов Гламура, не говоря уже о наличии души фэйри, которая будет принесена в жертву (в случае с безымянным Таллэйном речь шла о тролле). После этого он перерождается так же, как и обычно, но если он когда-нибудь подвергнется Растворению, подчиненная им душа займет его место.

Королевство Подземного Мира

Это Королевство связано с владениями Харона и периодически встречается у сатиров, Ши и определенных слуагов (к сожалению, практически все они являются исключительно Неблагими). Обладающие этим Королевством феи могут использовать свои Искусства (Правление, Изначальность и так далее) для того, чтобы управлять призраками, вызывать Вихри и делать еще более неприятные вещи.
* Китэйн может воздействовать на призраков, принадлежащих к Иерархии.
** Китэйн может воздействовать на Еретиков и Ренегатов.
*** Китэйн может воздействовать на Спектров и их темных владык.

**** Китэйн может воздействовать на Реликвии, здания и другие объекты Подземного Мира.
***** Китэйн может воздействовать на естественные особенности Земель Теней.

Искусство Песен

Феи всегда славились красотой своих песен и волшебной силой их музыки. Именно с этим Искусством связаны легенды о русалках, которые увлекали моряков навстречу гибели, и завывающих баньши. Одним из главных его ограничений является то, что помимо любого используемого Банка, заклинатель должен во время применения Искусства Песен.
Атрибут: Внешность

* Навязчивая Мелодия (Caught in a Melody)

Это колдовство позволяет внедрить какую-то песню в разум другого человека и заставить ее вновь и вновь проигрываться у него в голове. Жертва этого колдовства с легкостью теряет концентрацию и обращает гораздо меньше внимания на окружающий мир, сосредотачиваясь на звуках, которые постоянно раздаются у нее в ушах. Помимо любого используемого Банка, подменышу потребуется пропеть или просвистеть строчку из песни для успешного воздействия на жертву. (Излюбленной мелодией для этих целей была и остается "Manama Na" группы Muppets). На протяжении всего периода воздействия колдовства значения Восприятия и Сообразительности жертвы уменьшаются наполовину. (Примечание: Если жертва начинает мурлыкать или насвистывать мелодию в местах с низкой Банальностью, воздействие этого колдовства может распространиться на окружающих!)

Королевства:
Люди: Определяет, кто подвергается воздействию колдовства.
Феи: Определяет, кто подвергается воздействию колдовства.
Природа: Определяет, к чему должен прикасаться объект воздействия колдовства.
Предметы: Определяет, каким предметом должен владеть объект воздействия колдовства.
Места: Определяет область, на которую распространяется воздействие колдовства.

Успехи: Каждый успех увеличивает количество времени, на протяжении которого жертва остается во власти Навязчивой Мелодии.
1 успех: 1 раунд
2 успеха: 10 минут
3 успеха: 1 час
4 успеха: 1 день
5 успехов: 1 неделя (не забудьте о возможности погружения в Бедлам!)

** Влечение Сирены (Lure of the Siren)

С помощью этого колдовства, заклинатель может зачаровать одного или нескольких людей. Влечение Сирены во многом напоминает Величие, связанное с Искусством Правления, и нередко заставляет людей влюбляться в Китэйна, который его применяет. Жертва этого колдовства готова пойти на все для того, чтобы приблизиться к поющему подменышу, не замечая при этом ничего, что происходит

вокруг. При наличии соответствующего количества успехов, жертва будет готова войти в огонь, если только это будет необходимо для того, чтобы лучше услышать песню феи.

Королевства: Определяет, кто подвергается воздействию колдовства.
Люди: Вы можете воздействовать на смертных.
Феи: Вы можете воздействовать на подменышей и других зачарованных существ.
Природа: Определяет, к чему должен прикасаться объект воздействия колдовства.
Предметы: Определяет, каким предметом должен владеть объект воздействия колдовства.
Места: Определяет, где должен находиться объект воздействия колдовства.

Успехи: Количество успехов определяет то, в какой степени вам удается подчинить себе жертву и сколько успехов ей понадобится набрать для того, чтобы вырваться из-под власти колдовства (сложность равняется Харизме + Песням заклинателя с дополнительными модификаторами, отображающими то, насколько сложно добраться до заклинателя).

*** Умиротворение Дикого Зверя (Soothe the Savage Beast)

Эта сила предоставляет заклинателю возможность успокоить кого угодно. Это может быть разъяренное животное или же потерявший над собой контроль вампир или Гару (в последних двух случаях вам стоит позаботиться о максимально простом и быстром Банке!). Все эти существа могут сделать бросок Банальности (или Человечности или Ярости) для того, чтобы сопротивляться воздействию колдовства (сложность 8).

Королевства: Определяет, кто подвергается воздействию колдовства.
Люди: Вы можете успокаивать смертных.
Феи: Вы можете успокаивать подменышей и других зачарованных существ (включая других сверхнатуралов на четвертом уровне)
Природа: Определяет, к чему должен прикасаться объект воздействия колдовства.
Предметы: Определяет, каким предметом должен владеть объект воздействия колдовства.
Места: Определяет, где должен находиться объект воздействия колдовства.

Успехи: Количество успехов определяет, сколько времени требуется для того, чтобы успокоить жертву (1 успех - 5 раундов; 5 успехов - мгновенно).

**** Крик Баньши (Scream of the Banshee)

Эта сила позволяет подменышу создать ужасающий шум, хотя при этом он будет казаться практически музыкальным (настолько, насколько является музыкальным выступление группы неумелых музыкантов, играющих хэви-метал без гитар). Крик Баньши представляет собой

разновидность атакующего колдовства, которая обращает в бегство, вызывает шок или даже временно оглушает противников в результате оглушающего воздействия звуковой волны (при этом жертвы воздействия Крика Баньши теряют один уровень Здоровья).

Королевства: Определяет, кто подвергается воздействию колдовства.
Люди: Вы можете воздействовать на смертных.
Феи: Вы можете воздействовать на подменышей и других зачарованных существ.
Природа: Определяет, к чему должен прикасаться объект воздействия колдовства.
Предметы: Определяет, каким предметом должен владеть объект воздействия колдовства.
Места: Определяет, где должен находиться объект воздействия колдовства.

Успехи: Успехи определяют то, насколько сильный страх испытывает жертва, хотя при этом она может сопротивляться воздействию Крика Баньши с помощью Банальности (сложность 7).
1 успех: Жертва испугана.
2 успеха: Жертва старается немедленно покинуть область воздействия колдовства, воспользовавшись ближайшим выходом.
3 успеха: Жертва бросает бежать, куда глаза глядят, стремясь оказаться как можно дальше от источника звука.
4 успеха: Жертва замирает на месте или теряет сознание.
5 успехов: Жертва теряет сознание и получает урон (1 уровень Здоровья) из-за воздействия пронзительного звука.

***** Дар Барда (The Gift of the Bard)

Это самая могущественная сила, связанная с магией песен. Она позволяет заклинателю переписать историю так, как он пожелает. Заклинатель исполняет песню о своих былых приключениях, и описанные в ней события внезапно становятся реальными. В песне заклинателя должна присутствовать определенная доля правды, но при этом она может подвергаться незначительным изменениям и приукрашениям. Количество успехов определяет то, насколько сильно реальность подстраивается под песню. Эта сила обладает огромной мощью, так как удачливый и талантливый певец может изменять практически все, что связано с событиями былых дней (или приключений). Используйте ее с осторожностью.

Королевства: Определяет суть предмета, места или существа, на которое воздействует Дар Барда.
Люди: Описывает действующие лица.
Феи: Описывает действующие лица.
Природа: Описывает действующие лица или элементы истории, подвергающиеся изменениям.
Предметы: Описывает предметы, подвергающиеся изменениям.
Места: Описывает место, где происходили приключения.

Успехи: Количество успехов определяет степень возможного изменения

реальности.
1 успех: Указывает на то, что незначительные события подстраиваются под новую реальность. (Кто-то из действующих лиц носил другой набор сережек и так далее).
2 успеха: Заклинатель может произвести довольно значительные изменения (в результате падения Энди вообще не пострадал, тогда, как в действительности он сломал ногу).
3 успеха: Заклинатель может изменить ряд важных событий (мы как следует отлупили того засранца, тогда как в действительности это он нам тогда навалял).
4 успеха: Заклинатель может добиться монументальных изменений (мы вернули Звезду Астерота – она лежит в кармане у пака!)
5 успехов: Заклинатель может полностью переделать прошлое (Кандор был смертельно ранен после укуса вампира, но ему удалось чудом выжить и справиться со своим врагом в последующем противостоянии; в действительности он умер…)

Искусство Притворства

Это Искусство было создано нокерами и другими феями, которых интересовала возможность контроля над бессознательным процессом творения, приводящим к появлению на свет химер. Хотя им так и не удалось добиться успеха в создании химер из материи грез Китэйнов, они смогли научиться наделять Гламуром обычные предметы. С помощью этого Искусства, подменыш обращается к той же самой силе, с помощью которой он зачаровывает смертных, но, приложив некоторые усилия, он может придать частичку Грезы мебели, игрушкам и другим неживым объектам. Последствия этого являются целиком и полностью химерическими, и, если в описании колдовства не указано обратного, остаются недоступными глазам обычных людей или других существ, которые существуют за пределами Грезы. Любые попытки использования этого Искусства с Королевством Фей в отношении Китэйнов, которые не подозревают об этом, считаются, в лучшем случае, признаком грубости и неуважения.
Атрибут: Сообразительность.

* Маскарад (Dressing Up)

Вуаль создается из материи грез и является важной частью внешнего вида феи. С помощью этого колдовства подменыш может изменять цвет, размер и общие характеристики Вуали. Он не может создавать оружие или же отдельные предметы, связанные с Вуалью, но при этом может изменять тело или внешность феи. Это колдовство не может использоваться для нанесения урона, и общий его потенциал сводится к изменению внешнего вида. Для того чтобы поддерживать произведенные изменения, заклинатель должен сконцентрироваться на них и потратить 1 пункт Гламура.
Королевства:
Люди: Описывает того, чья внешность подвергается изменениям. Прекрасно подходит для того, чтобы как следует развлечься со смертными, которые даже не подозревают о том, что кто-то воздействует на их внешний вид.
Феи: Описывает того, чья внешность подвергается изменениям. В отличие от смертных феи без труда заметят происходящее и вряд ли обрадуются непрошенным изменениям. Крайне не рекомендуется применять в отношении Ши.
Природа: Описывает элемент живой природы, внешний вид которого подвергается изменениям.
Предметы: Описывает предмет, внешний вид которого подвергается изменениям.
Места: Описывает место, внешний вид которого подвергается изменениям.

** Мечи-Палочки (Sticks to Swords)

Подобно ребенку, превращающему Банальную вещь в Сокровище с помощью силы фантазии, подменыш может использовать это колдовство для того, чтобы пробудить в обычном предмете аспект Грезы. К примеру, он может превратить палочку в химерический меч.

Для глаз обычного человека палочка останется палочкой, но те, кто связаны с Грезой, будут видеть и воспринимать ее как меч, способный разрубать химерическую плоть. С помощью этого колдовства заклинатель может поддерживать всего одно изменение, и оно будет действовать только до тех пор, пока он сохраняет концентрацию. Каждое использование этого колдовства стоит 1 пункт Гламура.
Королевства:
Люди: Описывает того, чья химерическая природа подвергается изменениям. К примеру, полицейский может превратиться в химерического пирата. Тем не менее, он все равно будет вести себя как полицейский.
Феи: Описывает того, чья химерическая природа подвергается изменениям. Использование этого колдовства в отношении фей без предварительного согласия цели считается абсолютно недопустимым
Природа: Описывает объект живой природы, чья химерическая природа подвергается изменениям.
Предметы: Описывает предмет, чья химерическая природа подвергается изменениям.
Места: Описывает место, чья химерическая природа подвергается изменениям.

*** Подготовка Сцены (Setting the Stage)

Это колдовство напоминает “заразный” вариант Мечей-Палочек. Изначально заклинатель изменяет одну цель, но затем все, с чем она соприкасается, начинает изменяться. К примеру, все, с кем встретится полицейский, превратившийся в химерического пирата, станут химерическими пиратами или моряками. Машина полицейского станет кораблем, его дубинка – тесаком, а плеер – разноцветным попугаем. До тех пор, пока подменыш концентрируется на происходящих изменениях, они продолжают распространяться. Для использования этого колдовства требуется 3 пункта Гламура.
Королевства:
Люди: Описывает того, чья химерическая природа подвергается изменениям. К примеру, полицейский может превратиться в химерического пирата. Тем не менее, он все равно будет вести себя как полицейский.
Феи: Описывает того, чья химерическая природа подвергается изменениям. Использование этого колдовства в отношении фей без предварительного согласия цели считается абсолютно недопустимым
Природа: Описывает объект живой природы, чья химерическая природа подвергается изменениям.
Предметы: Описывает предмет, чья химерическая природа подвергается изменениям.
Места: Описывает место, чья химерическая природа подвергается изменениям.

**** Чудовище под Кроватью (Monster under the Bed)

С помощью этого колдовства подменыш может заглянуть в подсознание цели, вытягивая на поверхность ее надежды или страхи и превращая их в химерическую реальность. Хотя его действие все еще ограничивается

Грезой, наиболее чувствительные смертные могут ощутить, что за ними кто-то наблюдает...
Даже предметы в некоторой степени обладают надеждами и страхами: дерево боится огня и надеется на солнечный свет, тогда как скала может бояться того, что ее расколют, и стремиться погрузиться в землю. С помощью этого колдовства у заклинателя возникает очень четкое представление о том, чего желает или страшится цель. Оно действует до тех пор, пока заклинатель поддерживает концентрацию, и стоит от 1 до 3 пунктов Гламура, в зависимости от степени подробности воплощаемых образов.
Королевства:
Люди: Описывает того, чьи надежды и страхи подвергаются воплощению.
Феи: Описывает того, чьи надежды и страхи подвергаются воплощению. Подобные действия могут иметь очень неприятные последствия и считаются крайне оскорбительными.
Природа: Описывает объект живой природы, чьи надежды и страхи подвергаются воплощению.
Предметы: Описывает предмет, чьи надежды и страхи подвергаются воплощению.
Места: Описывает место, чьи надежды и страхи подвергаются воплощению
.
***** Когда Мечты Сбываются (When Dreams come True)

Лишь немногим Китэйнам удается достичь подобного совершенства в Искусстве Притворства, и, пожалуй, это только к лучшему. С помощью этого колдовства все изменения, производимые посредством предыдущих уровней, становятся постоянными. Они становятся абсолютно реальными на химерическом уровне, но при этом никак не воздействуют на Мир Осени. Для использования этого колдовства требуется 3 пункта Гламура. Его действие является постоянным и последствия применения данного колдовства могут быть обращены вспять лишь с его же помощью.
Королевства:
Для использования этого Искусства требуется пятый уровень Королевства Фей (Двеомер Гламура).